LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRAN TURISMO
IL GIOCO DI CORSA DEFINITIVO!

ALUNDRA & CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON
LA NUOVA GENERAZIONE DI RPG

TEKKEN 3
FRONT MISSION ALTERNATIVE
SAMURAI SPIRITS A.K. SPECIAL

ISSN 1126-3652
9 771126 365007 98002
FEBBRAIO 1998 L.6.500
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO
GRUPPO FUTURA

SI! VOGLIO ARRUOLARMI NELLE FORZE ARMATE
E PASSARE TRE ANNI IN MEZZO ALLE PALUDI NELLA
VANA SPERANZA DI DIVENTARE UN GIORNO GENERALE.
NOME
INDIRIZZO
PER ULTERIORI INFORMAZIONI
CHIAMARE IL NUMERO
0171 368 2281
UFFICIO PER IL RECLUTAMENTO
NO. PREFERISCO IMPEGNARMI CON COMMAND & CONQUER™ ,
DIVENTARE IMMEDIATAMENTE GENERALE E GOVERNARE IL MONDO,
NELLA VANA SPERANZA DI FARLO FUNZIONARE.
NOME
INDIRIZZO
PER ULTERIORI INFORMAZIONI
CHIAMARE IL NUMERO
0171 368 2281
COMMAND & CONQUER
RED ALERT™
Westwood STUDIOS™
Distribuito da: Sony Computer Entertaiment Italia S.p.A. www.playstation.it
COMMAND & CONQUER: RED ALERT IS A TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1996 WESTWOOD STUDIOS, INC.
PUBLISHED 1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
Virgin INTERactive
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.
SONY
PlayStation

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

I prezzi comprendono IVA, e possono variare senza preavviso.

PLAYSTATION

PLAYSTATION 299.000

ACCESSORI PLAYSTATION

CAVI, CONNETTORI

CAVO LINK PSX	19.900
CAVO LINK SONY PSX	49.900
CAVO PAL(RF-UNIT)	34.900
CAVO PAL(RF-UNIT NR)	49.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE x PSX	15.900
MULTI TAP PLAYSTATION	83.900

JOYSTICK

ARCADE STICK	99.900
DOMINATOR PS	69.900
JOYSTICK ANALOGICO	129.900
MAX BIOGRIP	39.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
PROTECTOR GUN	44.900
THE MAXIMIZER	74.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900

JOYPAD

ACTIONPLAY	29.900
ASCII GRIP	79.900
ASCII PAD	44.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO	59.900
CONTROLLER ARAGORN	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
CONTROLLER SONY BIANCO	43.900
CONTROLLER SONY NERO	43.900
GAMEPAD ALPS INTERACTIVE	79.900
PRO PAD	24.900
STATION MASTER PAD	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900

PISTOLE

HYPER BLASTER	64.900
LUNAR GUN	59.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD PSX 12x	74.900
MEMORY CARD PSX 1Mega	29.900
MEMORY CARD PSX 2x	49.900
MEMORY CARD PSX 32 Mega	129.900
MEMORY CARD PSX 4Mega	79.900
MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Blister	39.900

VOLANTE

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900

GIOCHI PLAYSTATION

ARCADE

AGENT ARMSTRONG	94.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREAT.HITS 1	99.900
BALL BLAZER	94.900
BATTLESPORT	74.900
BLAM! MACHINE HEAD	59.900
BLAST CHAMBER	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUBSY 3D	79.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
CARNAGE HEART	79.900
CHEESY	69.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	79.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	94.900
CROC	89.900
CRUSADER NO REMORSE	69.900
DESCENT	49.900
DESCENT 2	74.900
DIE HARD TRILOGY	89.900
DISRUPTOR	59.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS	99.900
DYNASTY WARRIORSAmer.	99.900
FADE TO BLACK Platinum	49.900
FELONY	99.900
FIGHTING FORCE	99.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	99.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
GUNDAM The Battle Masters	149.900
HARD BOILED	79.900
HERC'S ADVENTURE	99.900
HERCULES	94.900
HERCULESAmer.	109.900
JERSEY DEVIL	99.900
JUDGE DREDD	104.900
KILLING ZONE	69.900
KURUSHI	79.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC BATTLEMAGE	99.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	84.900
MDK	99.900
NANOTEK WARRIOR	79.900
NUCLEAR STRIKE	94.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ital.	99.900
OVERBOARD	94.900
PANDEMONIUM	69.900
PANDEMONIUM 2	89.900
PARAPPA THE RAPPER	79.900
PO'ED	59.900
PSYCHIC FORCE	94.900
RAYMAN Platinum	49.900
REAL BOUT Fatal Fury	79.900
RELOADED	94.900
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	64.900
ROBOTRON X	89.900
SHADOWMASTER	79.900
SHOCKWAVE ASSAULT	54.900
SLAMSCAPE	79.900
SOUL BLADE	79.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	79.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	94.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 T.	79.900
SWAGMAN	74.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	79.900
TETRIS PLUS	99.900
THE LOST WORLD Jurassic Park 2	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	99.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
TITAN WARS	59.900
TOMB RAIDER	69.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN 3	94.900
TUNNEL B1	69.900
VIEWPOINT	79.900
WAR GODS	99.900
WING COMMANDER III	79.900
WING COMMANDER IV	89.900
WING OVER	99.900
YUSHA Heaven's Gate	99.900

CORSE E PILOTAGGIO

ACE COMBAT 2	94.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
AIR RACE	79.900
AUTO DESTRUCT	94.900
BLACK DAWN	89.900
BURNING ROAD	64.900
CART WORLD SERIES Amer.	99.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA KARTS Special Ed.	94.900
GRAND TOUR RACING Amer.	99.900
MICROMACHINES V3	89.900
MONSTER TRUCKS	99.900
MOTO RACER	94.900
MOTORMASH	94.900
NASCAR 98	94.900
NEED FOR SPEED	84.900
PEAK PERFORMANCE	99.900
PENNY RACERS 2Giap	94.900
RAPID RACER	94.900
ROAD RAGE	94.900
SPEEDSTER	74.900
STRIKE POINT	89.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TEST DRIVE 4	94.900
TOCA TOURING RACING CAR Ita	99.900
TOTAL DRIVING	99.900
V-RALLY	89.900

AVVENTURE

ARK OF TIME	94.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BROKEN SWORD Italiano	94.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CONTROLLER+LEGACY KAYN	99.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DISCWORLD 2	94.900
FINAL FANTASY VII	99.900
FINAL FANTASY VII Americano	139.900
ROSCO McQUEEN	94.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Man.Italiano	94.900
THE LAST REPORT	89.900
VANDAL HEARTS	99.900

SPORT

calcio

ACTUA SOCCER 2	99.900
ACTUA SOCCER Club Edition	69.900
FIFA 98	94.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	79.900
POWER SOCCER 2	94.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	99.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	89.900

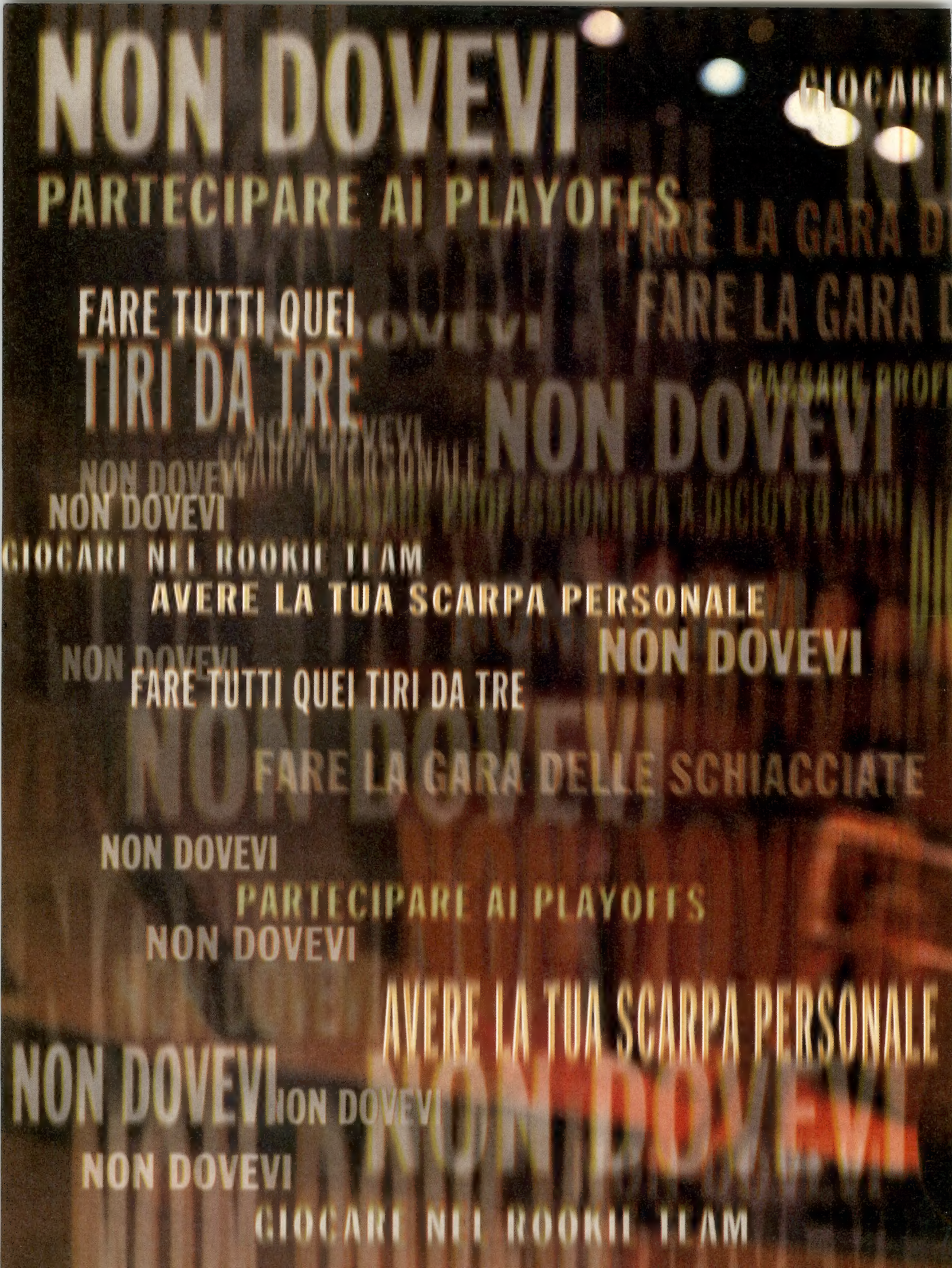
e gli altri sport

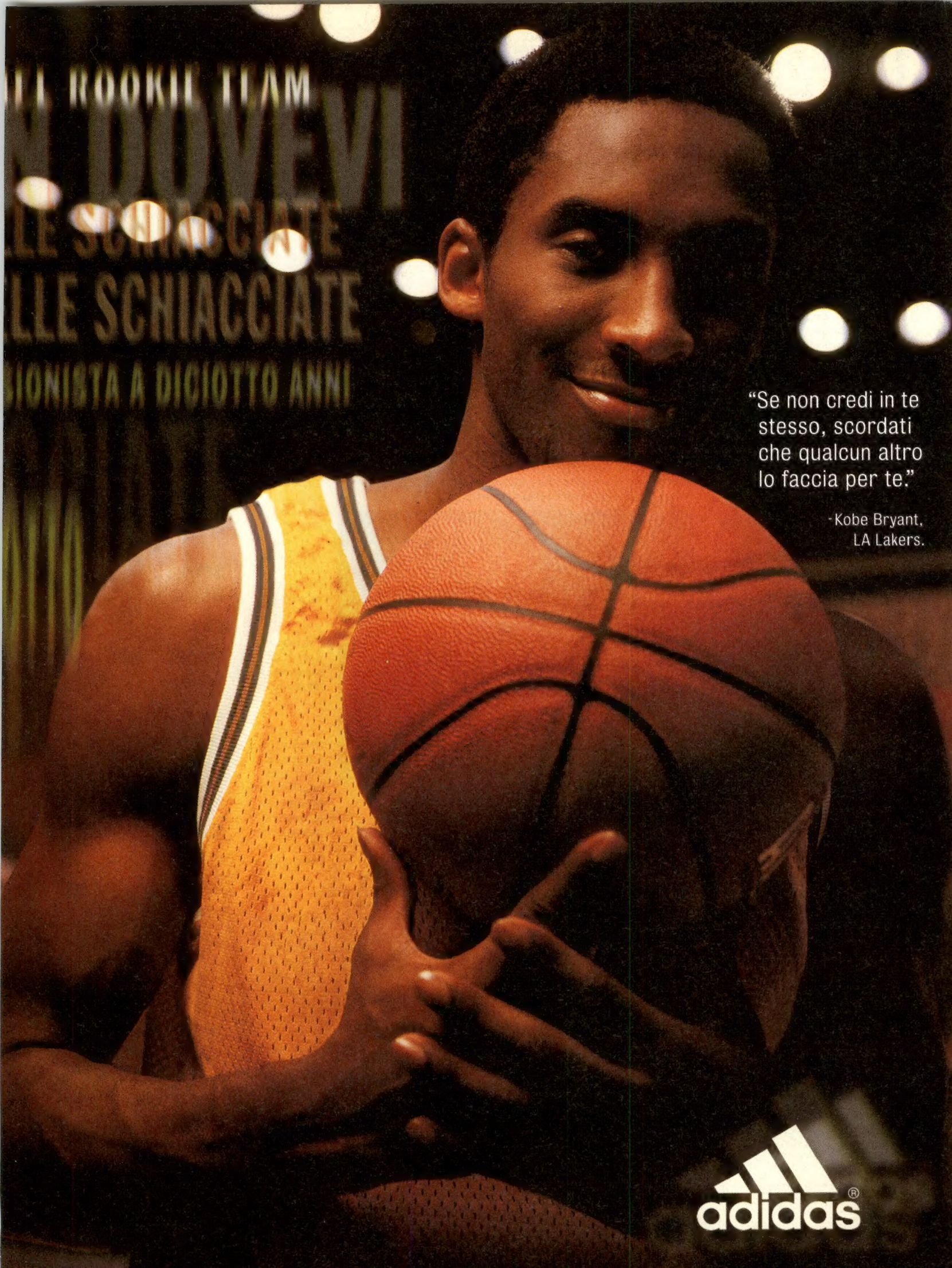
MADDEN NFL '98	99.900
NBA LIVE 98	94.900
NHL 98	94.900
NHL FACE OFF '97	59.900
PGA TOUR 98	94.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
TENNIS ARENA	84.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
WCW Vs. THE WORLD	94.900

STRATEGIA

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
COLONY WARS	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
RED ALERT	89.900
SIM CITY 2000	99.900
WARCRAFT II	89.900
WARHAMMER Shadow Horned Rat	99.900
X-COM Enemy Unknown	64.900
Z	79.900

VENDITA TELEFONICA PER L'ITALIA
tel. 02 / 29524256


NON DOVEVI
PARTECIPARE AI PLAYOFFS
FARE TUTTI QUEI
TIRI DA TRE
NON DOVEVI
NON DOVEVI
GIOCARE NEI ROOKIE TEAM
AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE
NON DOVEVI
FARE TUTTI QUEI TIRI DA TRE
FARE LA GARA DELLE SCHIACCIATE
NON DOVEVI
PARTECIPARE AI PLAYOFFS
NON DOVEVI
AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE
NON DOVEVI
NON DOVEVI
NON DOVEVI
GIOCARE NEI ROOKIE TEAM


"Se non credi in te
stesso, scordati
che qualcun altro
lo faccia per te."
-Kobe Bryant,
LA Lakers.
adidas

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Gianandrea "J.A." Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Fabio "Bio" Massa, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Gran Turismo 44

Curve perfette, una carrozzeria da sballo... E' Gran Turismo, il titolo che fara' impazzire di gelosia tutte le fidanzate dei possessori di PlayStation...

Ammettiamolo. Ogni volta che arriva un gioco di guida su PlayStation c'è sempre qualcosa che non funziona alla perfezione: se è bello da vedere di sicuro è poco giocabile, se è giocabile probabilmente non è realistico, se è realistico ha poche vetture, se ha molte auto l'intelligenza dei piloti avversari è limitatissima, se le altre macchine sono delle volpi ci sono pochi tracciati... Dannazione. E' sempre così, sempre stradannatamente così. Tranne stavolta. *Gran Turismo* spacca e questo è quanto.

Bio in Japan 40

"Pronto, ciao, c'e' Fabio? Partito? Torna fra due settimane? E' ANDATO IN GIAPPONE???". Clic.

Ammettiamolo, parte due. Chi di noi non sogna di fare un bel viaggetto a Tokyo, Osaka e dintorni? Di passare almeno un paio di settimane immerso nella cultura nipponica fra riproduzioni di Gundam alte due metri (vedi foto) e sale giochi di dieci piani? BioMassa un bel giorno ha deciso di trasformare il sogno in realtà ed ecco cos'é successo...

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedi dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedi dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 8
"BAD, BAD, BAD BOY, YOU MAKE ME FEEL SO GOOD, BAD, BAD, BAD BOY, I WOULDN'T CHANGE IF I COULD..."

FAQ: 14
LE DOMANDE POSTE PIÙ DI FREQUENTE (E RELATIVE RISPOSTE).

PLAYWORLD: 16
SE È NUOVO E PER PLAYSTATION, LO TROVATE QUI.

BIG IN JAPAN: 32
THE ORIGINAL ONE. ALLA LARGA DALLE IMITAZIONI.

RETRO-GAMING: 84
DITE QUELLO CHE VOLETE, MA IL CALCIO DELL'INTELLIVISION ERA SEMPLICEMENTE SPETTACOLARE. PECCATO PER I CONTROLLER...

PRIMO PIEDE: 86
COSA CAVOLO È SALTATO IN TESTA A MOBB DEEP DI FARE UNA CANZONE CON MARIAH CAREY? DOVE ANDREMO A FINIRE... AH, PRIMO PIEDE, LA RUBRICA D'INSERZIONI.

SUPER TRIX: 88
SECONDA PARTE DELLA GUIDA A G-POLICE E I SOLITI TRUCCHI VARI PER TUTTI I GUSTI.

PREVIEW:

CIRCUIT BREAKERS 24
N2O 28
RASCAL 20
SPICE WORLD 26
TEKKEN 3 36
THEME HOSPITAL 22
XENOGEARS 38

REVIEW:

ALUNDRA 56
BLUE SABRE KNIGHTS 72
BUBSY 3D 80
CHOCOBO'S MYSTERIOUS D. 54
DEVIL'S DECEPTION 78
ELEMENTAL GEARBOLT 82
EVERYBODY'S GOLF 68
FRONT MISSION ALTERNATIVE 52
GRAN TURISMO 44
MOBILE SUIT Z-GUNDAM 74
NAGANO WINTER OLYMPICS '98 62
NBA HANGTIME 66
NHL OPEN ICE 64
ONE 76
ROCKMAN DASH 58
SAMURAI SPIRITS SPECIAL 60
ZAP! SNOWBOARDING TRIX '98 70

Editoriale

Dal Giappone con Furore

Lontano dalla paralisi post-natalizia, il mercato videoludico torna in primo piano. E lo fa con un'insolita veemenza, considerando che le mensilità invernali sono tradizionalmente insipide come il brodino della nonna. Il millenovecentonovantotto potrebbe segnare l'inizio di un'inversione di tendenza. Stiamo infatti assistendo a una frenesia videoludica a dir poco travolgente: ***Gran Turismo***, ***Chocobo's Mysterious Dungeon***, ***Tales of Destiny***, la cui recensione è purtroppo saltata all'ultimo momento, ed ***Einhander*** – recensito sul numero scorso – sono le avanguardie di una poderosa invasione nipponica che proseguirà fino ad agosto. In Giappone, ***Gran Turismo*** e ***Chocobo's Mysterious Dungeon*** hanno totalizzato rispettivamente 650.000 e 640.000 copie in meno di una settimana, mentre ***Tales of Destiny*** si è avvicinato al mezzo milione di pezzi. Si tratta di giochi che, nella più ottimistica delle previsioni, non vedremo in Italia prima di cinque, sei mesi. È significativo il fatto che la versione PAL di ***Bushido Blade*** – uscita in Giappone un anno fa – sarà pubblicata solo a marzo mentre ***Tobal 2*** – uno dei migliori picchiaduro mai prodotti per il 32-bit Sony – non è MAI stati distribuito in Occidente. Tra i titoli giapponesi più attesi segnaliamo ***Resident Evil 2***, ***Metal Gear Solid***, ***Tekken 3***, ***Parasite Eve***, ***Xenogears***, ***Soukagi***, ***Bushido Blade 2***, ***Tenchu***, ***Gunbike*** e ***Dragon Quest VII***. **Super PlayStation Console** non mancherà di testare con l'abituale tempismo le proposte internazionali più interessanti, riconfermandosi una guida indispensabile per quanto concerne il divertimento elettronico targato PlayStation.

Console Wars
Il punto della situazione

Se ancora non fosse chiaro, Sony ha moltissime frecce al suo arco per infilzare Nintendo anche nel '98. L'armata di Yamauchi, dopo mesi di autentico smarrimento appare comunque in ripresa. Prodotti a sessantaquattro bit come ***F-Zero X*** e ***The Legend of Zelda: Ocarine of Time*** potrebbero rimettere in gioco Nintendo 64, soprattutto negli Stati Uniti. Tuttavia, un supporto ludico ridotto e la mancanza di chiarezza attorno al 64DD giocano a sfavore di Mario e soci. Inoltre, la maggioranza degli addetti ai lavori concordano che anche quest'anno PlayStation andrà fortissimo su tutti i mercati. In termini di vendite e popolarità, Sony potrebbe fare addirittura meglio rispetto al '97 che si è chiuso con una base installata di 30 milioni di console e fatturati da record. La grande incognita riguarda, a questo punto, il successore di PlayStation, che molto probabilmente verrà commercializzato nel 1999. Quando conosceremo i dettagli tecnici della nuova console? Non prima dell'estate, questo è certo. È lecito attendersi che Sony rilascerà le prime informazioni su PlayStation 2 a pochi mesi di distanza dalla commercializzazione di *Katana*, la nuova console Sega, con lo scopo tutt'altro che velato di "disturbarne" il lancio. Per quanto concerne il successore di Saturn, il supporto di NEC, l'alleanza strategica con Microsoft, il quasi-monopolio nel settore dei *coin-op* sono fattori che Sony farà bene a non sottovalutare. Per ora, comunque, Sega è allo sbando. Lo scorso gennaio, un terzo dei dipendenti americani del colosso videoludico sono stati licenziati su due piedi. Tra le vittime si contano decine di sviluppatori, responsabili del marketing e pierre. Negli Stati Uniti, Saturn è ormai praticamente scomparso dagli scaffali dei negozi. La conclusione è semplice: al di là degli indubbi meriti di Sony, dobbiamo ringraziare Nintendo e Sega se oggi PlayStation è la console più diffusa del pianeta.

La Redazione

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740

Software News
novità software dal mondo

4-4-2 SOCCER	78.000
ACE COMBAT 2	88.900
ACTUA SOCCER 2	88.900
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
ALIEN TRILOGY	89.000
ALL STAR BASEBALL 97	89.000
ALLIED GENERAL	89.000
ATARI GREATEST HITS	89.000
AYRTON SENNA KART	75.000
BLACK DOWN	89.000
BOBBLE BOBBLE	84.000
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRHAMA FORCE	89.000
BROKEN SWORD	84.000
BROKEN SWORD 2	88.900
BUST A MOVE 2	79.000
CASTELVANIA-Simphony of the Night	89.000
CHRONICLES OF THE SWORLD	79.000
CITY OF LOST CHILDREN	89.000
CLOCK TOWER	89.000
COLONY WARS	98.900
COMMAND & CONQUER	78.000
CONTRA	89.000
CRASH BANDICOT	85.000
CRITICAL DEPTH	89.000
CRYPT KILLER	83.000
DARK FORCES	OFFERTA!!!
DESCENT 2	89.000
DINASTY WARRIORS	89.000
DISCWORLD 2	88.900
DISRUPTOR	65.000
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.000
DUKE NUKEM 3D	95.000
EPIDEMIC	79.000
EXTREME PINBALL	69.000
FANTASTIC FOUR	89.000
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11-79	89.000
FIFA SOCCER 96	49.000
FIFA SOCCER 97	79.000
FIGHTERS IMPACT	89.000
FIGHTING FORCE	89.000
FINAL FANTASY VII	92.000
FORMULA 1	59.000
FORMULA 1 97	98.000
G-POLICE	97.900
GUNSHIP 2000	79.000
HEAVEN'S GATE	89.000
HERCULES	88.900
IN THE HUNT	69.000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	TELEFONA
INTERNATIONAL POWER SOCCER	TELEFONA
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49.000
IRON AND BLOOD	59.000
JET RIDER	69.000
JET RIDER	TELEFONA
JONAH LOMU RUGBY	85.000
K1 ARENA FIGHTERS	85.000
KING OF FIGHTERS	79.000
KING'S FIELD	78.000
KRAZY IVAN	69.000
KURUSCHII (I.Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	84.000
LETHAL ENFORCER	89.000
LIFEFORCE TENKA	98.000
LOADED	69.000
LOMAX	79.000
MACE	89.000
MACHWARRIOR 2	89.000
MAGIC CARPET	79.000
MAGIC THE GATHERING	89.000
MDK	89.000
MEGAMAN 8	85.000
MEGAMAN X3	78.000
MICROMACHINE V3	89.000
MIDNIGHT RUN	89.000
MONSTER TRUCK	98.000
MONSTER TRUCK	IN ARRIVO
MORTAL KOMBAT 3	69.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	84.000
MOTO RACER	88.900
MOTOR TOON GP2	69.000
NAMCO MUSEUM VOL. 5	77.900
NAMCO MUSEUM VOL.2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL.3	79.000
NAMCO. SOCCER	79.000
NBA HANGTIME	89.000
NBA IN THE ZONE 2	89.000
NBA JAM T. E.	59.000
NBA LIVE 96	79.000
NBA LIVE 97	84.000
NEED FOR SPEED	49.000
NFL QUARTERBACK 96	89.000
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88.000
NFL-GAMEDAY	69.000
NHL BREACKWAY 98	89.000
NHL FACE OFF	69.000
NHL FACE OFF 97	75.000
NHL OPEN ICE	89.000
NIGHTMARE CREATURES	GENNAIO
OVERBOARD	88.900
PANDEMONIUM	79.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PGA TOUR 98	88.900
PLAYER MANAGER	75.000
POWERPLAY HOCKEY 98	98.900
RAGE RACER	89.000
RALLY CROSS	78.000
RAMPAGE WORLD TOUR	89.000
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89.000
RAY STORM	78.000
RAY TRACER	78.000
RAYMAN	49.000
RED ALERT C&C	98.900
RELOADED	59.000
RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT	79.000
RESIDENT EVIL	89.000
RIDGE RACER	49.000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
RIOT	85.000
ROAD RAGE	89.000
ROSCO MC QUEEN	88.900
SAMURAI SHODOWN	75.000
SAN FRANCISCO RUSH	89.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89.000
SENTIENT	79.000
SHELL SHOCK	79.000
SKELETON WARRIORS	69.000
SOUL BLADE	89.000
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPACE JAM	89.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69.000
STREET FIGHTER ALPHA	69.000
STREET FIGHTER EX PLUS	88.900
SUIKODEN	89.000
SUPER PANG COLLECTION	79.000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78.000
SYNDACATE WARS	89.000
TEKKEN 2	88.000
TETRIS PLUS	88.900
THO SHIN DEN 3	85.000
THOSHIN DEN2	89.000
THOSHINDEN 3	TELEFONA
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	49.000
TIME COMMANDO	89.000
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139.900
TOBAL N° 1	75.000
TOCA TOUR RACING	93.000
TOMB RAIDER	85.000
TOMB RAIDER 2	??.???
TOSHINDEN	79.000
TOTAL NBA 96	49.000
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49.000
TRASH IT	89.000
TUNNEL B1	89.000
V-RALLY	85.000
VANDAL HEARTS	89.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	89.000
VMX RACING	79.000
WARCRAFT 2	
WARHAWK	89.000
WIPE OUT	49.000
WIPE OUT 2097	79.000
WORMS	79.000

Offerte folli di FEBBRAIO. Valide solo fino ad esaurimento scorte.

ADIDAS POWER SOCCER 97	69.000
COOL BORDERS	69.000
DARK STALKERS VAMPIRE HUNTER	69.000
DESTRUCTION DERBY 2	49.000
EARTHWORM JIM 2	69.000
HEXEN	69.000
HUMAN HYPER TENNIS	59.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	59.000
PORSCHE CHALLENGER	59.000
STAR GLADIATOR	59.000
STREET FIGHTER ALPHA	59.000
THO SHINDEN 2	59.000
TOTAL NBA 97	69.000
RIDEGE RACER REVOLUTION	49.900
WIPE OUT 2097	49.900

NOVITA' IN ARRIVO

Apocalypse -- Activision
Breath of Fire 3 -- Capcom
Cardinal Syn -- Sony
Diablo -- Electronic Arts
Elric -- Psygnosis
Forsaken -- Acclaim
Heavy Gear -- Activision
Klonoa -- Namco
March Madness '98 -- ElectronicArts
Ninja -- Eidos
Ogre Tactics -- Atlus
Populous 3 -- Electronic Arts
Rascal -- Psygnosis
Reboot -- Electronic Arts
Road Rash 3D -- Electronic Arts
Skullmonkeys -- Electronic Arts
Theme Hospital -- Electronic Arts
TNN 4X4 2 -- ASC Games
TNN Bass Fishing '97 -- ASCGames
X-Men: Children of the Atom -- Acclaim
Gex:Enter The Gecko
Residen Evil 2
Bio Hazard 2

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

"Try to play me up as if my name were Sega"
(House of Pain, Jump Around)

Per cause ancora da accertare, un mattino di gennaio – saranno state le sette, sette e mezza – la mia sveglia al quarzo radiosincronizzata è precipitata dal comodino. L'impatto con il *parquet* dev'essere stato particolarmente violento, perché da allora il quadrante a cristalli liquidi visualizza perentoriamente le "ç§7 e £%=". C'è di più: il *display* ha smesso di illuminare le mie notti insonni con quel riverbero oceanico-sintetico che trovavo così rassicurante. La perdita della fluorescenza mi ha scosso, ma non più di tanto. Quello che mi lascia interdetto è la consapevolezza che la mia cameretta ormai è collocata in una sorta di enclave temporale regolata da leggi che ignoro e che forse voglio ignorare. Sono fuori dal tempo, per dirla con i citatissimi BluVertigo. Meglio, ormai vivo nel tempo videoludico che – si sa – è dilatabile, rallentabile, accelerabile a piacimento. Un tempo che posso bloccare in qualunque istante grazie ad un ciondolo/*power-up* trovato ai confini della realtà. La sempiternità – vera o apparente che sia – mi consente di congelare l'attimo fuggente e metterlo in freezer per momenti di magra. Armeggiando con l'ovetto di Roni Size in *Brown Paper Bag* campiono i secondi e i minuti e le ore. In questo modo riesco a smaltire tonnellate di videogiochi. I sempre più frequenti *stand by* mi permettono di aggiornarmi all'inverosimile accelerando, nel contempo, la mia consunzione. Sono impantanato in una puntata di *Cronos*, la spirale di cartone ruota vorticosamente, ipnotizzandomi. E gira tutto intorno alla stanza, mentre si danza. *Step step step...*

MATTEO BITTANTI

APPUNTI DI VIAGGIO

Ho ancora voglia di scrivervi. Nonostante gli anni che passano, e sono ormai quasi 30, in questo venerdì pomeriggio di monitor e relazioni... Ho chiuso il *file*, alzato i pensieri e le mani hanno preso a rullare sui tasti i miei "pensieri felici". Sono ancora qui, e mi emoziona. Seguono considerazioni in libertà.

F1 '97 NON è quello che ci si aspettava, alta risoluzione per le macchine, ma *pop-up* inaccettabile dei fondali; visuali, molte, ma quell'interna scadente; ***F1 '97*** è molto più simulativo, con le fermate ai box uguali per tutti, ma con una telecronaca peggiore del primo episodio; intelligenza artificiale drasticamente migliorata? Non trovo queste enormi differenze; molto ben realizzata la sezione meteorologica con variazioni imprevedibili della situazione in gara; guida con l'analogico non perfetta, meglio (ma molto) con ***Rally Cross***, interessante la possibilità di variare le sensibilità della sterzata ma troppo frequente l'attivazione involontaria della "visione retrospettica". Bel gioco, ma niente a che vedere con l'impatto terrificante del primo ***F1***.

Marvel Super Heroes per PlayStation non vale una tacca di ***Tekken 2***, e non perché è 2D, è molto peggio pure del vecchio ***Street Fighter*** per SNES, 2D/16-bit (si fa per dire...): fastidiosi rallentamenti nei combattimenti dove appaiono i personaggi più complessi, *sprite* grandi ma grafica confusa durante il combattimento, eccessiva lunghezza dei caricamenti, sonoro squallidino, repertorio di mosse limitato... L'unico pregio (e non è poco) è la presenza di Capitan America e Spider Man...

PlayStation ha mutato geneticamente il mercato videoludico facendolo trasformare da interesse di nicchia (*nerdoso*) a fenomeno di massa. Nei campi d'arma più di un maresciallo ho visto portarsi dietro la benamata console... Oggi si smanetta come una volta si giocava a carte; ***Tomb Raider, Tekken, WipEout*** sono un patrimonio ludico comune, non più codici oscuri di una setta. Sony ci sa fare, è riuscita a far accettare i videogiochi per quello che sono: una possibilità in più del nostro tempo libero.

Saturn ha scelto (?) di rimanere macchina di nicchia, ottima per *manga*-maniaci, nostalgici di Neo Geo, fans dei *coin-op* di mamma Sega (lode al MD).

La grande "N" ha sfornato con due anni di ritardo una macchina con una tecnologia tutto sommato equiparabile alla concorrenza; ha esordito con pochi giochi, molto cari e spesso bruttini. Solo il suo grande peso sul mercato (e ***Mario***) ha evitato che finisse subito zampe all'aria. Il suo futuro è un grande punto interrogativo.

I creatori del M2 (galeotti del 3DO) sono gli stessi del celeberrimo sistema Konix, ne sono sicuro.

Game Power, così come la conoscevamo, è morta, *everything goes*...

Ieri, dopo 12 ore di guardia medica, con gli esami di specialità da preparare, la caserma con i suoi mille cazzi da disbrigare, sono tornato a casa: camera sottosopra, letto da rifare, gatto da sfamare, ho buttato in terra la valigetta, sparato all'aria giacca e scarpe-neo professionista/perbenino, ho acceso la MIA console, sbracato sulla poltrona di comando del mio universo, cocacola di frigo, tuta comoda di 10 anni fa, mogliettina ancora all'università, solitudine di casa su cui espandermi... Ho acceso la console, il logo riflesso sul viso, tutto è rincominciato come sempre, semplice giocare, un palco, il ponte col ragazzino che ero.

Need for Speed (***1*** e ***2***) è un gioco scarso: potrà anche "intrippare" il meccanismo del gioco, la fantastica presentazione, ma tecnicamente (poligoni, *texture*, fondali, senso di velocità...) è OGGETTIVAMENTE deludente, molto meglio la versione per 3DO (uno dei miglior giochi per quella console).

OGGI è venerdì 24 ottobre, ad una settimana di distanza dalle prime righe concludo questa lettera fatta di spunti, raccolta tra le pieghe delle giornate.

Giovedì 6 Novembre, il *file* "MBF" è ancora vergine, prima che la stampante (finalmente) lo deflori, vorrei aggiungere qualcosa (sono le 14,30 e questa è ora di bonaccia); ho finito ***Crash***, senza gemme, ma l'ho finito!!! Grande! Sarà un caso ma i giochi ben fatti (che non siano simulativi), in barba alla tanto decantata soggettività piacciono A TUTTI: il *trip* di ***Crash*** ha contagiato nell'ordine me (30 anni medico - chirurgo), mia moglie (29 anni medico - chirurgo), mia sorella (26anni bancaria), il ragazzo (22anni rappresentante)... Per la prima volta abbiamo occupato 4 *slot* parallelamente sulla *memory card* per un unico gioco. Mitico il livello *Toxic Waste*, aroma del buon vecchio ***Donkey***.

A proposito di ***Donkey***, ho quasi terminato la mia campagna acquisti per ricomporre una personalissima sala giochi con tutti vecchi (ma quanto adorati!!!) cimeli del mondo videoludico; a prezzi offensivi. Ho completato il *dream team* primi anni '80: Philips G7000, Intellivision, Atari 2600 e Colecovision sono ora accalcati in un armadio assieme ad un congruo numero di fide cartucce in attesa di uno spazio dove essere "esposte", giocate, riamate... Analogo discorso vale per MD, SNES, GB, Master System, Spectrum, 3DO, Amiga... Sono ancora orfano invece (forse perché li ho amati di meno all'epoca) del NES, del Vic 20 e del Neo Geo (quello vero... senza CD), che però è in arrivo. Sono tutte assiepate, come nelle riunioni dei vecchi alpini o dei partigiani... Non confaloni o medaglie, ma pad usurati, meccanismi resi approssimativi da chissà quante ore di divertimento... Niente piazze o commemorazioni, solo un video ed una mano sull'interruttore per farle funzionare (vivere) ancora. Cerco disperatamente (ce li hai?) ***Beam Rider, Commando*** (Activision), ***Beauty & the Beast*** e ***Donkey Kong*** (CBS per Colecovision).

Il più grande difetto di PlayStation è di non avere le cuffie direttamente sul joypad... ***Alone in the Dark*** su 3DO (SEMPRE GRANDE) aveva tutta un'altra suggestione...

La linea *Platinum* della Sony è, dopo la *memory card*, una delle più sane invenzioni degli ultimi anni, la prova provata della capacità di leggere il mercato.

Fuochi d'artificio (no, non il film). Aumento la cadenza delle considerazioni andando verso il triplice botto finale:

- ***WipEout 2097*** NON È migliore di ***WipEout***, è solo più spettacolare e più incentrato sul combat-

timento (il primo episodio era più "un gioco di guida");
- ***Wing Commander OV*** su PlayStation è MOLTO PEGGIO del terzo episodio su 3DO (confezione impoverita, manuali approssimativi, mappature scadenti, configurazione del veicolo limitate, nessuna significativa innovazione...). ***Wing Commander 3*** su 3DO era un gran gioco, peraltro finito, privo del fantomatico *bug* attribuitogli dall'allora agonizzante Game Pua'.
- ***Pitfall*** è vecchio, ne andrebbe ritirato il nome vietandone ulteriori mediocri clonazioni, così come si fa per la maglia degli eroi di qualsiasi specialità, lasciandone intatto il mito.
Ho ***Resident Evil*** ma non ci ho quasi mai giocato (te lo confesso e non me ne vergognerò mai abbastanza); mi ha molto divertito ***Rebel 2***, non avrà spessore ma è godibilissimo (*upgrade* di ***Burning Soldier***): gran grafica, buon sonoro, sufficientemente interattivo per la gran parte dei quadri (non è assolutamente un *laser game*!!!), lo paragonerei ad una "pizza e coca cola", davvero non male.
ISS Pro è attualmente il TOP delle simulazioni "calciofile".
La presentazione di ***Tekken 2*** e quella di ***John Madden 97*** sono tra le più emozionanti per PlayStation (nulla togliendo alla fantastica intro di ***ShockWave*** su 3DO).
IL gioco più fobico per console è ***Space Hulk*** (versione 3DO) (***Alien Trilogy*** segue di molto).
Prendo fiato, i botti finali:
1.*Total Eclipse forever...*
Total Eclipse per 3DO con cuffie e volume pompato è stata (1994) una delle esperienze videoludiche più adrenaliniche della mia non breve carriera: *texture* a go-go, ritmo frenetico, musica incalzante... Un mito!!!
2. La volpe e l'uva.
3DO è stata una gran macchina. Il mostro Panasonic (& C.) ha bruciato di almeno 2 anni la concorrenza portando nel lontano Natale 1993 il divertimento domestico a livelli impensabili, a velocità curvatura, regalandomi emozioni vivissime. La macchina costava inizialmente una enormità, è vero, ma era anche tutto un altro oggetto rispetto a PlayStation: non una scatola plasticosa stile Playmobil, ma un vero e proprio "pezzo da salotto", della stessa eleganza e rifinitura delle apparecchiature hi-fi. Certe cose si pagano. Il mostro garantiva grafica poligonale e sequenze in FMV tali da NON AVERE CONCORRENZA (il fascino di alcuni personaggi di ***Immercenary*** e delle nebbie di ***Blade Force*** rimane ancora intatto). Certe esclusive si pagano...
Ricordo ancora con ironia quell'intervista (lecchina) di Gamepua' ai capoccia della grande "N"; ricordo l'affermazione (1994) secondo cui 3DO era una macchina troppo poco innovativa e che quindi non valeva la spesa... Sarà, ma solo dopo 2 anni (che nel nostro mondo sono tanti) Sony ha sfornato un reale *upgrade* del 3DO (non che lo soverchi... ***FIFA Soccer, Wing Commander, Need for Speed*** sono sempre meglio su 3DO), SOLO nel 1997 la grande "N" (naso lungo) ha partorito (col cesareo) una macchina che certamente non sta al 3DO come quest'ultimo nel 93 stava a MD o SNES, ha lanciato una console che non innova un bel nulla (a parte qualche effetto in più), che costa poco sulla carta ma molto sulla cartuccia (mi è scappato il gioco di parole). Eh sì sì sì (come Pavarotti), mi sa che rosicavano, che avevano le polveri bagnate, credo che a tutt'oggi 3DO abbia rappresentato (certo ad un costo) il più grande passo avanti nella storia del divertimento domestico.
Perché è andata male:
- Poche *killer-application* a supportare il lancio (anche se ***Crash'n'Burn*** rimane uno dei più acchiappanti giochi imperfetti che abbia mai giocato), scarsi contatti col mondo dei *coin-op* e quindi assenza di *hype* attorno all'evento.
- SCARSO peso o poca convinzione da parte di Matsushita, tale da non "convincere" a dovere terze parti di peso (Namco, Konami, Psygnosis) e stampa di settore.
- Il progetto, risultato perdente, di alzare il livello del videogiocare, includendolo in una macchina con capacità multiple (video e musica), rendendo godibili su di una sola macchina le varie potenzialità del CD; videogiochi come *dolby surround* più che come soldatini.
Tutto sbagliato, e mamma Sony ha sbaragliato la concorrenza con un approccio molto più consumistico, con una macchina potente e priva di fronzoli, azzerando i costi inutili, garantendo bei giochi a costi onesti, puntando sulla forza del semplice giocare.
3. Proposte indecenti
Ho sempre reputato il nostro panorama giornalistico (e mi scappa da ridere...) di settore dilettantistico ed approssimativo, superficiale ed inaffidabile (ad eccezione di qualcuno...).
Compro meccanicamente (bovinamente) queste riviste leggendole con colpevole rassegnazione (per quello che c'è da leggere), aspettando con trepidazione l'uscita di riviste come Edge; nel numero di Novembre, PlayStation Power è riuscita però a stupirmi, ad indignarmi, se possibile, ancor di più pubblicando nelle pagine (sì insomma carta riciclata) dei "lavori in corso" l'anteprima di ***F1 '97***!!!
No dico ma perché non hanno incluso anche l'anteprima dei primi *screenshot* di ***Manic Miner*** visto che c'erano. La medesima gloriosa testata nel mese di Settembre ha pubblicato uno speciale sul nuovo joypad analogico per PlayStation glorificando il *Vibracall*, sì insomma, il microvibratore di cui era in possesso il gioiello di casa Sony specificando perfino i giochi su cui tale innovazione funzionava, venghino venghino siori; non c'è trucco e neppure inganno, no, c'è solo (voglio sperare) tanta superficialità ed ignoranza da omettere che solo la versione jap del joypad (sensibilmente più costosa) possiede tale meccanismo. Non ho parole (infatti scrivo), bisognerebbe rivolgersi all'associazione consumatori perchè vendere tale – avariata – merce è frode!!!
17 Novembre... Ho comprato ***Pandemonium 2*** (PAL) e ***Crash 2*** (NTSC). Non potevo dunque concludere questa (sconclusionata) missiva senza averla almeno *upgradata* alla luce dei due gioielli; ***Pandemonium!***, uhm, si' vabbè, è psichedelico ma:
- *sprite* dei personaggi approssimativi e "finti", capisco che l'enfasi del gioco sia posta sulla immersione totale in stranissimi fondali, ma qui a mio giudizio si esagera trattandosi di un platform ed essendo importante una precisa caratterizzazione del personaggio.
- in alcune fasi la risposta ai comandi non mi pare eccelsa (es. livelli bonus)
- scrolling MALVAGIO
- presentazione poco evocativa (tranne lo splendido primo piano femminile)
- assenza di *continue*
- unica modalità di salvataggio: la password (?!?)
Ad una prima valutazione il gioco mi sembra buono ma non splendido.
Crash Bandicoot 2: FANTASTICO!!! Non saprei da dove iniziare a tesserne le lodi; lo spessore del gioco è aumentato grazie alla strutturazione "puzzle" dei livelli che appaiono ora connessi ed essenziali l'uno per la risoluzione dell'altro; tecnicamente il gioco fa paura (e questo è certo). Il livello polare è uno spettacolo: il fiato condensato di ***Crash***, l'effetto dei suoi passi felpati sulla neve, le orme che gradatamente scompaiono, l'espressione impegnata mentre pattina sul ghiaccio, i lastroni ghiacciati che specchiano riflessi stupefacenti; l'orsacchiotto della seconda *Warp room* che sembra vivo, i gorghi dei livelli fluviali, il dettaglio e la profondità di tutti i fondali (a cominciare dal bonus del 1° livello), il realismo sonoro e grafico del temporale in alcuni livelli, il *light sourcing* che delizia gli stage (la lucciola del livello 27 è un'opera d'arte). ***Crash*** esiste!!! La cura posta dai programmatori su ogni situazione è veramente maniacale: Crash che cade in acqua e galleggia strabuzzando gli occhi, Crash inseguito dalla valanga che si gira quando è tallonato ed ha un'espressione realmente terrorizzata, Crash che esplode e le sue mutande che cadono in testa all'orsacchiotto, il faccione di Crash punto dalle api, Crash che nella tempesta (*Ruination*) si raggomitola per il freddo...
La caratterizzazione del personaggio e del mondo di Crash in genere è perfetta: tecnicamente impeccabile e soprattutto molto ispirata "artisticamente". Il primo ***Crash*** era un *platform* puro (difficile, ma MAI frustrante): basato sull'abilità di muovere il personaggio districandosi tra mille insidie fino alla fine del livello, in questo modo era possibile terminare il gioco in modalità base. Ottenendo il *perfect* in ogni stage si poteva poi terminare il gioco in maniera "completa". Si è trattato di un espediente ingegnoso per rendere godibile il gioco a fasce di giocatori diverse. A mio giudizio però, per quanto il gioco sia divertente e coinvolgente, terminarlo in modalità avanzata (con tutte le gemme) risulta veramente arduo (mi mancano attualmente 10 gemme) forse troppo. Bene se questo può essere considerato un limite, ***Crash 2*** vi pone rimedio mantenendo la stessa struttura, lo stesso "doppio livello" di gioco: c'è possibilità di terminare l'avventura fregandosene della raccolta delle gemme (i cristalli viola sono sul percorso) oppure si può tentare di acquisire, per ciascuno *stage*, tutti i cristalli possibili. Nel secondo episodio però l'enfasi è posta non sull'eventuale perdita di vite (che in ***Crash 1*** precludeva il *perfect*), ma al giocatore che vuole recuperare le gemme è richiesto più che altro ragionamento ed ingegno dal momento che non c'è una modalità standard per acquisire le beneamate pietre; Il tutto risulta molto più intrigante, rendendo il gioco (in questa

CRASH BANDICOOT 2: *GIOCABILITÀ A MANETTA (VEDERE GIGALETTERA DI MAURIZIO ELISIO).*

modalità) un po' meno *platform* allo stato puro. Ben calibrata risulta inoltre essere la specifica difficoltà dei singoli livelli anche grazie ad un sistema "intelligente" di aiuto al giocatore "impallato": dopo un tot di vite perse senza progredire sistematicamente il gioco concede, a seconda delle situazioni, "bundega", spostamenti dei *checkpoint*. Anche la strutturazione delle *Warp room* concede una scelta maggiore di livelli cui accedere, evitando la linearità del primo episodio che poteva favorire "stalli" di fronte a *stage* particolarmente ostici. Per ottenere un prodotto longevo i programmatori non hanno puntato sulla classica difficoltà ad ottenere vite e quindi sulla facilità a rimanerne privi (***Pandemonium!***): in ***Crash 2*** (così come anche nel primo) bastano pochi minuti, in livelli facili, per ottenere una vagonata di vite, si può entrare ed uscire dai livelli acquisendo vite nei punti più tranquilli per poi uscirne nei punti più ostici. Il prezzo della longevità di questo prodotto non è la frustrazione, è il tempo che ci terrà incollati allo schermo mentre 10.000 altre cose dovremmo fare. Perdere vite in questo gioco è terribilmente facile, così come riguadagnarle, magari altre 10 (le ultime lo giuro) per tentare questa o quella via per ottenere una gemma in più... Il vero soggetto è il gioco, non le vite che abbiamo. La giocabilità di questo prodotto è del resto assoluta: la risposta ai comandi del nostro eroe è perfetta, precisa al pixel, così come impeccabile è l'effetto inerziale reso nei percorsi ghiacciati. Molto migliore, e fondamentale per la conclusione degli "*stage* di guida", è la "manovrabilità" dell'orsetto rispetto a quella del cinghiale del primo episodio: pur correndo in scenari più complessi ed insidiosi (la velocità a cui tutto scorre tra quei crepacci è impressionante) il nostro *bear* se la cava egregiamente rendendo i suddetti livelli piacevolissimi (mitico il livello con l'inseguimento da parte dell'orso bianco); la guida del motoscafo (surf a motore) nei livelli di fiume è poi un elemento del tutto nuovo e divertentissimo, pur richiedendo una notevole precisione per evitare di saltare in aria urtando oggetti vari. So, dalle preview e dalla presentazione, della presenza di un jet-pack (Spectrum 48k), ma non ci sono ancora arrivato. Detto della grande grafica, dello straordinario feeling che pervade il gioco e dell'indubbia giocabilità di questo prodotto vorrei aggiungere che, rispetto al 1° episodio, è stato migliorato in maniera drastica anche il meccanismo di salvataggio, non più condizionato a quelle tre dannate "figurine" e al buon esito del livello bonus: ora si può liberamente salvare in ogni momento (evitando l'irritazione che in ***Crash 1*** provocava il mancare l'appuntamento con il salvataggio, magari dopo un'ora di gioco, solo per avere sbagliato un salto nel livello bonus). Finezza non da tutti, anche in questo ambito, è il fatto che, nella finestra dei salvataggi, non compaiono tutti i "file" degli altri giochi (come accadeva nel 1° episodio) ma sono invece visualizzati solo i quattro siti per il salvataggio della posizione nel gioco; è data inoltre la possibilità di personalizzare l'avventura dandogli un nome, come dire: forma e sostanza, fumo ed arrosto... Ciliegina sulla torta di questo capolavoro è la copertina 3D della versione USA: dalle scarpe di un uomo si possono capire tante cose. Difetti in questo *sequel* ne ho trovati veramente pochi: sicuramente, come in tutti i numeri 2, molti *stage* risultano in definitiva forse un po' "già visti" ed in termini di "novità assolute" il primo episodio era forse superiore. Scrivo in una giornata di metà novembre, non ci sono recensioni in giro del gioco con cui confrontare la mia valutazione, sicuramente nel numero di Dicembre avrò un riscontro: per me il gioco è da 95 in su... Sono curioso di leggere il vostro punto di vista... Giochi come questo comunque ci ripagano di vagonate di prodotti mediocri, di copertine prive di contenuto, di fumo negli occhi e *quit game*. Giochi come questo (alla faccia del mio incorreggibile *retrogaming*ismo) sono i degni eredi dei pur tanto amati ***Manic Miner*** e ***Wonderboy***: sono giochi naturalmente più belli da vedere grazie alla glassa tecnologica che li riveste, ma sono anche DIVERTENTI come e più dei loro predecessori ANCHE grazie alle nuove possibilità tecniche utilizzate da gente ispirata. Giochi come questo sono rari, ma quando ci si imbatte in uno di essi, beh, sono la porta d'accesso al divertimento allo stato puro, ad una magia, a quella magia che mi ha fatto innamorare dei videogiochi, tanti anni fa. Mi rendo conto che la recensione mi ha preso la mano... Continuo a gocciolare pensieri, come un "prostatico, deformazione professionale ed in questa sera di metà novembre, un po' stanco e con tanti casini nella mente (datemi un *cheat-mode*) credo sia giusto chiudere il rubinetto e far scorrere i titoli di coda.
È stato un piacere....
Maurizio Elisio

PLAYCOVER

La copertina del mese sono in realtà due. Ebbene sì. Abbiamo scelto quel simpatico porcello di ***Tonpa***, protagonista di un platform obeso come pochi nonché la pulzella che campeggia sul cidì di ***Tales of Destiny***, colossale gioco di ruolo. Namco a farlo apposta, nominiamo Babe giapponese e l'eroina senza macchia e senza paura personaggi del mese. E scusateci se è poco.

Uno zibaldone di pensieri più denso di un doppio zabaione al marsala. Lasciami ribattere due, trecento cose in disordine sparso, così come vengono. **Marvel Super Heroes** *non ha convinto neppure me. In realtà, nessun picchiaduro bidimensionale per Sony PlayStation mi ha veramente convinto. Le conversioni per Saturn dei beat'em up Capcom e SNK sono anni luce più valide. La possibilità di sfruttare espansioni di memoria sullo scatolotto Sega facilitano nettamente il compito di traduzione da* **coin-op** *a console. Titoli come* **X-Men vs Street Fighter** *su Saturn sono praticamente indistinguibili dall'originale e l'annuncio che anche* **Bio Hazard 2, Vampire Savior, Pocket Fighters, Dungeon and Dragons Collection** *e* **Marvel Super Heroes VS Street Fighter** *saranno basati sull'omonima cartuccia lascia presagire che l'ultima annata Saturn sarà anche la più spettacolare. Purtroppo per Sega, l'introduzione dell'espansione di memoria è stata tardiva: in Occidente pochi sembrano essersene accorti. Ma il Giappone è un mondo a parte. Basti pensare che un titolo come* **Train de Go!** *di Taito – simulazione di treni venduta assieme a un bizzarro controller – ha venduto trecentomila pezzi in poco meno di due settimane... Verrebbe voglia di mollare tutto e trasferirsi a Osaka... Soprattutto se l'unico quotidiano italiano leggibile – Il Sole 24 Ore – arriva a sostenere che "***l'antialiasing è una tecnica che consente di muovere il personaggio virtuale in ogni direzione***". Hai presente il personaggio di Harvey Keitel in* **Smoke***? Il tabaccaio, insomma? Ogni giorno fotografa il suo negozio dalla medesima posizione, immortalando frammenti di realtà molto differenti. È un po' quello che fa Didimo con le foto degli scaffali di* **Toys 'R Us***: il consumo videoludico che si rinnova ogni mese. L'unica differenza è che il Bregni non fuma. Non ancora, almeno... Va bene tutto, ma il "top delle simulazioni calciofile" è* **ISS64** *e non* **ISS Pro***. Non confondiamo il sacro con il propano. Dopo 3DO hai mai pensato di comprare un M2? E perché non direttamente un M16? Di quel bidone a quattro ruote di* **Formula 1 '97** *non potrebbe importarmi di meno. Dopo aver giocato a* **Gran Turismo***, tre quarti dei giochini di corsa PlayStation appaiono per quello che veramente sono: giochini, appunto. Game Power sta a* **Material Girl** *(Madonna) come il Girl Power sta a* **Electric Barbarella** *(Duran Duran). Certe volte l'alchimia ormonale o l'euforia alcolica ti fanno vedere le cose in modo differente, ma oggi non riesco a reperire alcun margarita e il Piccolo Chimico è finito in soffitta e chi ha voglia di cercarlo. Fatto sta che continuo a giocare lo stesso gioco nelle sue innumerevoli incarnazioni:* **Command & Conquer, Red Alert, Total Annihilation** *e palle varie. Sposto le truppe fuoriuscite da* **Aftermath** *con piglio dittatoriale. Ebbene sì, piglierò al volo anche* **Dune 2: Gold Edition** *in SVGA perché - nonostante le apparenze - sono un tossico videoludico all'ultimo stadio. Ricerco sempre le emozioni della "prima volta" senza mai ritrovarle, è una condanna tantalica. A volte gioco come un forsennato tutto il giocabile e leggo e parlo nel tentativo di colmare il vuoto che ho fuori e dentro e poi mi rendo conto che non ho giocato - ma ripetuto gesti meccanici con un'interfaccia a forma di brioche - non ho letto - ma fatto scorrere gli occhi sulle parole e non ho nemmeno parlato - ma solo riempito l'aria di suoni. Sono entrato in cucina e ho visto i miei che giocavano a scalaquaranta e mi è venuta una tristezza addosso, ma forse sono solo un dannato intollerante e mi merito* **Altromondo** *e...*

Ciao MBF,
Sono un fortunato possessore di SNES e MD e scrivo per ringraziare tutti gli "imbecilli con i soldi" che, dilapidando le loro antiche softeche nel mercato dell'usato, mi hanno permesso di godere di un anno ludico straordinario. Masturbati pure con i tuoi milioni di poligoni, caro *early adopter*. Io alla Play chiedevo sentimenti, e se né FMV né *Gouraud Shading* riescono a trasmettermene un briciolo, perché non dovrei preferire giochi che di trullatrullallà non ne hanno ma ugualmente riescono

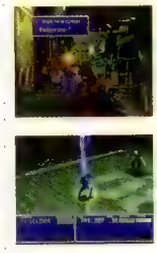
a farmi sognare? ***Final Fantasy VII*** è una tostata, ok, però io in questi ultimi due anni con cosa avrei dovuto giocare? Un giorno ero rassegnato a comprare persino ***Suikoden***, ma gettando un'occhiata nel reparto usato trovo ***Chrono Trigger*** a 59.000 lire! Passo una settimana in ricerche presso vari negozi e il seguente ben di Dio mi capita tra le mani: ***Exile*** per Megadrive a 29.000 lire, ***Thunderforce IV*** a 29.000 (volevo quasi ricomprarmelo), ***Syndicate Wars*** per SNES a 19.000 lire, ***Captain Tsubasa*** (che a me piace moltissimo) a 19.000 lire e un sacco di altri bei giochi a prezzi tra le 20 e le 30 carte. La mia opinione è che – in questa contingenza di mercato – SNES e MD conservano ancora una caratteristica competitiva con PlayStation grazie all'ottimo rapporto qualità-prezzo. Personalmente preferisco spendere trentamila lire per ***Thunderforce IV*** piuttosto che cinquanta per ***WipEout*** *Platinum*, per non parlare delle 120.000 che ormai ci chiedono per l'ennesimo clone spazzatura. So che questa contingenza di mercato non è dovuta a una strategia programmata da Sega e Nintendo, ma solo alla necessità temporanea dei negozianti di liberare magazzini da software e hardware ormai fuori moda, ma finchè dura, è una tostata pazzesca... Credo che se uno non abbia mai giocato a titoli come ***ActRaiser, Zelda 3, Final Fantasy III, Dragon Quest***, farebbe meglio a investire le 130.000 carte messe da parte per ***Tekken 3*** per comprarsi invece un Super Famicom. Oppure, se il concetto di *retrogaming* dell'utente tipo non va aldilà di un ***Ridge Racer*** *Platinum*, spendi quelle 49.000 lire per un NES con ***Simon's Quest***, che ha un'atmosfera straordinaria e ti tiene impegnato per molto più tempo di un'unica pista sulla quale le automobili rimbalzano come fossero palline da tennis. Ne sono convinto: per gli appassionati questo è un momento splendido perché con un minimo di attenzione e sbattimenti si riescono a fare affari grandiosi senza smenarci troppi soldi. Voglio ***Y's 4***, un PC Engine, ***Lunar 2*** su Mega CD, rivoglio ***Magician Lord*** per Neo Geo, sapere su quale sistema girava ***ThunderForce I***, voglio ***Final Fantasy I*** e un NES americano, voglio giocare a ***Castlevania*** su MSX, voglio ***Valis 2, Spriggan, Assault Suit Leynos*** e anche un Amiga con ***Dungeon Master*** e sotterrarmi in un *bunker* per due mesi con ***Ultima VI*** e ***VII***. PlayStation? Cos'è? Si mangia?
Pablo Cerini
Lonate P.Lo (Varese)

Tanto per cominciare, l'erba voglio non cresce nemmeno nel giardino del re. Secondo, chi si contenta, gode. Terzo, chi va al mulino, s'infarina. E potrei andare avanti ancora. È davvero bello che ci rendi partecipi dei tuoi ultimi acquisti. Si crea quella complicità involontaria che fa tanto strizzatine d'occhio e pacche sulle spalle. Io stesso ho appena venduto* Wonderboy *per comprarmi un Wonderbra. Sono un imbecille, lo ammetto, ma per lo meno ho pochi soldi.

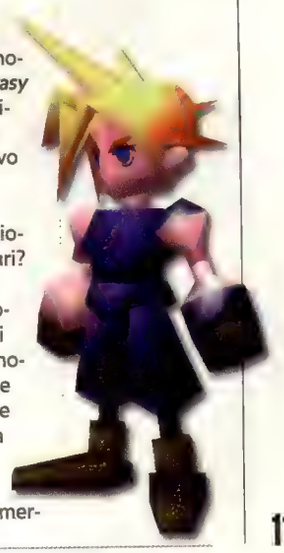
È una skazzosa serata di dicembre mentre scrivo con mio PC. L'Inter ha appena terminato l'ennesima rimonta "impossibile" sul povero Strasburgo, vittorioso per due a zero all'andata. Domani sera tocca alla Juve, ma penso proprio che in questo caso la parola "impossibile" assuma contorni più realistici e definiti. Ma veniamo al dunque. Ti scrivo perché solo ora, dopo un anno intero, l'autentico e profondo significato dello slogan "Non sottovalutate la potenza di Sony PlayStation". Forse nemmeno gli stessi pubblicitari lo avevano compreso fino in fondo. Non voglio tediarti con l'ennesimo paragone "videogiochi-dipendenza videoludica" – che pure in linea di massima condivido – ma penso proprio che la continua ed inarrestabile evoluzione dei giochi elettronici verso una riproduzione sempre più perfezionista della realtà conduca inequivocabilmente a una estraneazione dal mondo in cui siamo stati inseriti contro la nostra volontà. Quando nel 1982 giocavo a ***Pole Position, Ms. Pac Man, Space Invaders*** o ***Defender*** sul mio mitico Atari 2600, pur nel mio modo infantile di percepire il mondo, sapevo che quel triangolino bianco spixellato che si muoveva sullo schermo del mio TV, non aveva nulla a che vedere con la cosiddetta "Realtà". Ebbene, ora che ho raggiunto la veneranda età di 22 primavere lo comprendo ancora, ma sempre più spesso, dopo ore di ***Touring Car*** o ***Destruction Derby 2***, la voglia di sbattere fuori strada quel fighetta col deltone giallo che mi sta attaccato da mezz'ora comincia a diventare incontrollabile. Certo, non passo notti insonni a studiare il modo migliore di abbordare Jill Valentine durante la sua pausa lavorativa e sono cosciente che anche quando sono al comando del mio elicottero spaziale ultra armato in ***G-Police*** io resto sempre e comunque una mezza sega della periferia di Milano, ma a volte un profondo senso di disorientamento "spazio-temporale" sembra assalirmi ineluttabilmente. Ecco, penso che il boom videoludico recente derivi anche da una forte e permanente insoddisfazione che pervade molti giovani. L'aver perso per certi versi le nostre radici, ma anche la strada verso un futuro più incerto e arido di quello di *Mad Max*. Forse l'ultimo salto generazionale è stato troppo grande, troppo profondo per essere riuscito. Mio padre non concepisce il mio modo di essere nichilista e skazzato, come io ripudio il suo così dannatamente schematico e conformista. Così, mentre lui gioisce nell'analizzare quotidianamente l'andamento della borsa, io "spreco" ore della mia preziosa gioventuù per avanzare di livello in ***Crash***, fregandomene altamente delle quotazioni borsistiche. Non so se tutto questo abbia un senso, né quali delle due parti abbia ragione, ma – ecco il punto – me ne strafrego delle ragioni e del senso della vita quando ho tra le mani il mio pad grigiastro e mi trovo di fronte a poligoni prelibati. Ricalcando una frase di Mark Renton in *Trainspotting* mi vien da dire: "*Chi ha bisogno di ragioni quando hai una PlayStation?*".
Di certo non io.
Morgan nei BluVertigo canta "*Gli amici variano al variare dei contesti*".
Non la mia PlayStation.
So che è un discorso per certi versi estremista, ma per molti versi è così.
Sperando di non averti troppo scocciato con i miei discorsi ludico-paranoici e sperando che tu non abbia un deltone giallo, ti saluto informandoti che nella partita virtuale di ***FIFA '98***, la Juventus ha superato comodamente il Manchester United per tre a zero, grazie a una doppietta di Zidane e gol di Pippo Inzaghi.
Questa sì che è fantascienza.
Giuseppe Cinalli.

La partita "reale" è stata molto più fantascientifica di quella "virtuale". In un susseguirsi di emozioni,* split-screen *televisivi, finestre che si aprivano e si chiudevano per offrire scampoli di diretta multipla dai teatri calcistici di tutta Europa, Inzaghi insaccava di testa tra lo stupore generale e generazionale. E non è tutto, perché a un minuto dalla fine l'Olympiakos infilava su punizione un Paris St. Germain simonesco. È la prova, Beppe, che nonostante i preziosismi grafico-estetici,* texture mapping, *milioni di poligoni e palle varie, la realtà è più finta di qualsiasi videogioco.

Ciao MBF,
Questa è la seconda volta che ti scrivo (la prima risale al Kappa Box, ma forse non ti è mai giunta), è il 26 mattina e ho appena finito di leggere la posta del numero di dicembre. Sono un semipossessore di PlayStation (metà è di mio fratello) che ancora ha comprato ***Bubble Bobble/Rainbow Island, X2*** e ***Bust-A-Move 2*** (e forse comprerà ***Tempest X*** e ***Frogger 3D***, ma mai i vari Museum).
Inizio.
Leggendo la posta ultimamente mi chiedevo il perché viene riservato tanto odio agli incontri casuali, è vero che sono antipatici, ma non credo la loro assenza farebbe avanzare di livello i vostri amati personaggi. Mi spiego, è mio fratello a giocare a ***Final Fantasy VII***, ed è lui che mi ha confermato questo pensiero, se non ci fossero i combattimenti casuali e ma solo dei combattimenti in punti predefiniti allora la crescita di livello sarebbe molto più limitata. Quindi odiosi sì, ma forse utili. Poi Simone Zanardi potrebbe spiegarmi perché considera gli attacchi casuali "*inaccettabili in un prodotto così evoluto*"? Vedendo ***Final Fantasy VII*** (non so più giocare, mi limito a vedere mio fratello) non posso non pensare a quanto non abbia niente di così innovativo. È tutto già visto. Non brutto, attenzione, ma un gioco non è innovativo se ha una grafica pre-renderizzata su cui si fanno muovere i personaggi (che sono un pugno in un occhio, fatti con non più di cinque poligoni) o i combattimenti sono fatti da spettacolari inquadrature che poi, alla fine, sono praticamente la stessa cosa di ***Chrono Trigger***. Ecco, forse questo Final Fantasy VII si può considerare ***Chrono Trigger*** elevato al quadrato, ma ciò non vuol dire che si tratti di un prodotto innovativo. Certo, a ***Chrono Trigger*** non si potevano scegliere i colori psichedelici come fondino per le finestre, ma questa non è innovazione. insomma, ***Final Fantasy VII*** è bello, anche perché assimila i migliori RPG di questo genere, ma non così definitivo come molti credono.
Altro argomento.
Il senso della vita nei videogiochi? Ma ne siete proprio sicuri? Scherzi e battutine a parte, non voglio essere presuntuoso, ma siete proprio convinti che chi fa i videogame lo conosca e voi giocandoci potreste scoprirlo? Se fosse così facile credo che avrei continuato a giocare, purtroppo però credo che il senso della vita sia un altro. Un prodotto di mer-



FINAL FANTASY VII: *SUPERPACCO O CAPOLAVORO DEI CAPOLAVORI? (VEDERE LETTERA DI ROSARIO GIUNTA)*



TOMB RAIDER II: *SOTTOVALUTATO O SOPRAVVALUTATO? (VEDERE LETTERA DI ALBERTO MINASI)*

cato difficilmente può essere un'opera d'arte e i videogame sono prodotti di mercato, ma ovviamente si tratta di pareri molto personali.
Ultima cosa.
Perché certe foto sono fatte così male? Mi riferisco, ad esempio, a quelle della recensione di ***Formula 1 '97***, ok, il gioco non sarà un granché, ma almeno le foto potevate farle un pochetto meglio. Per il resto continuate così, va benissimo.
"*Nothing will make me smile*"
(Alison Shaw, Cranes, Adoration.)
Rosario Giunta

Cara redazione di **Super Console 100% PlayStation**,
mi chiamo Alberto, sono un appassionato di computer in genere, e volevo farvi i miei migliori auguri e le mie più sincere congratulazioni per quella splendida rivista che tutti i mesi fate apparire in edicola, che, a mio parere, non ha rivali in tutta Italia, per obbiettività, coerenza e precisione.
"La lettera del mese" di Simone Zanardi, pubblicata sul numero 43 di SPC, mi ha scombussolato l'esistenza, e allora preso da una foga (non chiedetemi quale, perché non lo so nemmeno io), ho deciso di chiarire alcuni punti, non solo in merito alla sopracitata lettera, ma riguardo ad una recensione, tra le tante perfette, un po' meno obbiettiva.
Andiamo per ordine :
- Non potendo non associarmi su quanto detto dalla redazione come risposta a Simone, ho notato anche delle disattenzioni (volute?) quando parlava di ***Final Fantasy VII***.
A mio modesto parere Simone ha totalmente torto. Egli più volte parla di difetti dell'*hype*, parla di difetti legati al *concept* di base del gioco, ma non specificando quali, sembra più che una descrizione un commento banale e di parte.
Innanzitutto parliamo di quel "feeling" non trovato.
Genericamente non si può parlare di *feeling* con un gioco, ma più specificatamente di impatto durante i primi minuti. Se molti parlano di ***Final Fantasy VII*** come IL *game* più bello mai prodotto dalla mente umana, ci sarà pure un perché, e secondo me lo si trova soprattutto in questo primo impatto, che non soltanto cattura l'attenzione, ma anche la voglia di scoprire i nuovi risvolti dell'azione, molto di più di quanto non abbia mai fatto ***Mario 64***.
Altro punto a favore di ***Final Fantasy*** è la varietà. Simone critica apertamente ***Final Fantasy VII*** parlando di finale pre-indirizzato, storia troppo lineare e il fatto che gli attacchi sono casuali, "*troppo inaccettabili per un prodotto del genere*". Ma allora, mi chiedo, togliamo gli attacchi casuali, la storia lineare, il finale pre-indirizzato, e cosa ci troviamo davanti ? Un gioco che ha una storia strampalata, magari dove il personaggio principale non si sa come, viene ferito mortalmente e muore davanti all'ultimo cattivo che conquista e distrugge così tutto il pianeta, e noi ci restiamo tutti di ***** oppure che, non si sa come, a un certo punto, lo si ritrova alle Hawaii, in compagnia della bambolona di turno della quale non sappiamo né da dove sia venuta, né quando sia apparsa. Perché allora non ci mettiamo dentro nella storia, magari, il cugino del pro zio del nonno, dell'altro cugino di secondo grado, che deve essere salvato dalle mani di una cattivona, e che per adempiere al suo dovere il caro Cloud si deve trasformare da soldato, che era, nel fioraio magico sotto casa, e ancora per miracolo (e non si sa per quale dei tanti che sono accaduti sulla Terra), si ritrova nel bel mezzo della gang di banditi, guidati dall'intrepida donna che alla fine si innamora pazzamente di lui ? A questo punto togliamo anche gli attacchi casuali, così qualunque beota si fa dare la soluzione e il trucco per scoprire dove sono i nemici, così da finirlo in meno di tre ore, almeno così si prende il bonus o il trucchettino nuovo... che magari non sappiamo se esiste veramente (i riferimenti a ***Resident Evil*** sono puramente casuali).
Tutto questo fa un gioco ? Tutte queste belle cose che vorrebbe Simone ? Il dubbio mi sorge spontaneo ! È vero, anche ***Final Fantasy VII*** non è esente da alcuni difetti (il fatto che non sia in italiano, il fatto che nella versione europea dove ci vorrebbe una bella parolaccia ci siano dei geroglifici, e il fatto che i combattimenti potevano essere curati un po' di più...), ma sono talmente marginali che non si notano neppure.
Caro Simone in conclusione, vorrei dirti che se non ti piacciono dei giochi è inutile criticarli apertamente, dato che potresti diventare antiquato su molti punti, e magari di parte, tralasciando il filo conduttore dell'obiettività. Non sarà mai possibile trovare un gioco misto, magari al 30% azione, al 40% picchiaduro e al 30% RPG, i giochi rimangono soltanto quello per cui sono creati, non si può comprare un RPG e pretendere azione o linearità assoluta o ancora un "ingarbugliamento" assoluto.
- Un altro punto che vorrei trattare con la redazione, stavolta, è la recensione di ***Tomb Raider II***, a mio parere uno dei titoli più sottovalutati e più sopravvalutati degli ultimi tempi. Da un certo punto di vista, abbiamo ampiamente sopravvalutato i programmatori, ci siamo illusi di poter avere un gioco magistrale sotto tutti i punti di vista, a neanche un anno di uscita dal primo episodio. Posso dire perciò che mi attendevo già un titolo del genere, e che non mi ero fatto alcuna pia illusione riguardo le potenzialità grafiche e sonore di questo *sequel*.
Purtroppo la recensione peccava un po' troppo evidentemente sull'aspetto tecnico, almeno secondo quello che si è letto, tanto che sembrava discriminasse e "snobbasse" ***Tomb Raider II*** per l'aspetto grafico e sonoro. È vero che la grafica non era del tutto innovativa, ma il *light sourcing* e i piccoli accorgimenti apportati non sono certo da non mettere in evidenza come dovuto (vedi recensione). A mio parere la grafica risulta un po' più dettagliata, quasi priva di inquadrature "strane" (che a volte, però, risultavano piacevoli, er...) e molto meno "pastosa", il sonoro è sì rimasto uguale, ma secondo me è meglio che sia rimasto così. Poi però il commento non metteva in evidenza adeguatamente la giocabilità e la longevità del titolo, il che sembrava quasi messo in secondo piano, quando la vostra rivista è stata una delle prime a cercare di evidenziare soprattutto la giocabilità all'aspetto puramente tecnico, in pratica cercate sempre di distribuire equamente il voto su un unico vasto piano di valutazione, ma purtroppo non in questo caso. Ma allora perché la stessa cosa a "regimi" invertiti non è avvenuta per ***Resident Evil Director's Cut***?
In conclusione ringrazio tutta la redazione e rinnovo i complimenti per la rivista...
Alberto Minasi
PS: Per commenti, risposte inerenti a qualsiasi argomento del mondo PlayStation il mio *e-mail* è , mentre il mio indirizzo ICQ 3393806.

Final Fantasy VII *è davvero un gran bel gioco? Fa terribilmente fico andare controcorrente e demolirlo senza pietà, per cui mi limiterò a fare un'unica considerazione: sto aspettando* **Zelda: Ocarine of Time**. *Il resto? Mancia. Per quanto concerne la dannatissima Lara Croft, potrei buttarla sul para-sociologico da quattro soldi e dire che l'eroina creata da Toby Gard è l'espressione massima di un processo di rivoluzione sessuale videoludica per cui le donne cessano di essere mero oggetto e diventano il soggetto dell'interazione. In realtà, cicci belli, il fenomeno emancipativo è largamente esagerato dai pierre Eidos e dai media, specializzati e non, da LA FACCIA a LA RIVISTA PER LUI, senza dimenticare le TRE T* (**tette, torrone, trifoglio**). *La componente femminile non ha svolto un ruolo meramente passivo nella storia del divertimento elettronico: un esempio su tutti, la conturbante Ms. Pacman. Ma Lara ha successo perché lo ha deciso Sony, né più né meno. Le avventure dell'archeologa inglese sono cominciate prima su Saturn, ma è solo grazie a PlayStation che ha ottenuto una visibilità planetaria. Delle 75.000 copie vendute in meno di una settimana in UK, ben 55.000 erano per PlayStation. È noto che Sony ha tentato più volte di annettere ai suoi vasti possedimenti anche i ragazzuoli della Core, anche per ritardare il più possibile un eventuale debutto a sessantaquattro bit della pupattola popputa. E la console Nintendo è più che mai attratta alle generose rotondità parmalattiane, quantomeno per smentire i luoghi comuni che la vogliono mariocentrica fino all'eccesso. Nel bene e nel male, Mario rappresenta il centro di gravità permanente del divertimento elettronico di Yamauchi e soci. Senza l'idraulico baffuto, Nintendo avrebbe fatto la fine di Atari che - nonostante la citazione distopica in* **Blade Runner** *- sopravvive solo in forma virtuale sulla rete. PlayStation non ha centro né periferia. L'offerta apparentemente molto più varia è pensata per soddisfare le esigenze ludiche di più tipologie d'utenza. Il feticismo elettronico non conosce confini.* **Tomb Raider 2** *non mi piace particolarmente, ma 89% mi sembra un punteggio più che adeguato. Su* **Resident Evil Director's Cut** *avete invece perfettamente ragione: quello di Capcom è un* **rip-off** *totale. Gli ingiacchettati di Osaka hanno avuto la faccia tosta di proporre a prezzo pieno un semplice demo con il pretesto di inserire le scene tagliate. Per quel che mi riguarda,* **Resident Evil Director's Cut** *merita 9%, altro che 90%. Ah, per le foto mi comunicano in questo momento dalla regia che ci saranno miglioramenti nel futuro prossimo, grazie a un aggiornamento dell'armamentario per "grabbare" le immagini, ma non capisco se sia vero o se lo dicano solo per farmi contento...*

YOU VIDEOGAMES TOO

FINAL FANTASY TACTICS

BIOHAZARD 2

RESIDENT EVIL 2

VIENI A TROVARCI IN :

VIA PO 26-10123-TORINO

PER ORDINARE CHIAMA SUBITO LO

011.88.99.20

fax: 011/812.71.12

Software

DRAGON BALL

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

NIGHTMARE CREATURE

(X-MEN VS. STREET FIGHTER EX エディション)

Joypad analogico Dual SHOCK con doppia vibrazione

Asciì Specialized pad

Memory da 480 blocchi

TOMB RAIDER

E' NATO IL VOLANTE CON PEDALIERA - JOY-PAD PS, MEMORY CARD ORIGINALI COLORATE E COMPATIBILI (da 120-240-480 blocchi) PRO-ACTIO RACING-JOYPAD ORIGINALI NERI GRIGI E BIANCHI

Mouse

Neg-con

Accessori

SERVIZIO RIVENDITORI

RICHIEDERE ILNS. LISTINO AL NUMERO DI FAX 011/812.71.12
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione: videogames, riviste, resine, cd musicali,gadget,.....

FINANZIAMENTI IN SEDE
DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER PC CDROM

Special

E IN PIU': PORTACHIAVI EVANGELION-SUPER ROBOTWARS-SAILORMOON-RANMA 1/2
ART BOOK DI SLAYER, WALL SCROLL-CARD DA COLLEZIONE E RESINE

Video

VIDEOCASSETTE IN ITALIANO E LINGUA ORIGINALE.
TUTTI GLI OAV DI DRAGONBALL IN SPAGNOLO
Disponibili: Dragon Ball z 3 e 4
e i nuovi video di Evangelion
SU ORDINAZIONE : VIDEO CD

CD musicali

Gadget

MODELLINI DRAGONBALL Z - ALTEZZA 14CM CA

PORTACHIAVI, POSTER, CARD DA COLLEZIONE, MODELLINI, FUMETTI DBZ ORIGINALI, CALENDARI 1998 di EVANGELION DBZ SAILOR
RESINE
BIANCHE O COLORATE, (anche su ordinazione da riviste giapponesi) di PERSONAGGI DI MANGA .

Magazine

*RIVISTE DA TUTTO IL MONDO
*GUIDE STRATEGICHE
*ART BOOK

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

Ciao Matteo,
Rinnovando a te e alla redazione della migliore testata PlayStation in circolazione gli auguri per un 1998 mitico, ti scrivo per avere delle informazioni su alcuni titoli per la mia console.
1. Sai se è previsto un terzo episodio di *Jumping Flash*?
2. Visto il successo di *Einhander* dobbiamo aspettarci una nuova ondata di sparatutto?
3. Ci sono speranze di trovare un giorno nei negozi la versione PAL di *Einhander*?
4. Che fine ha fatto *Heart of Darkness*?
5. Mi consigli una *netzine* valida?
Alberto Gimiasi
Via Internet

1. Macchè, non è stato ancora annunciato. Quello che so per certo è che Muu Muu Co. - il team che ha realizzato Jumping Flash 1 & 2 *- sta attualmente lavorando ad* Astronoka *con quei mattacchioni della Enix. Si tratta di un* simulation game *abbastanza originale: il giocatore controlla un robottone giardiniere in scenari interamente tridimensionali. L'uscita di* Astronoka *è prevista per il 26 marzo in Giappone.*
2. Non credo. Gli estimatori degli shoot'em up *rappresentano una nicchia di mercato e di conseguenza l'offerta è molto limitata. Taito ha annunciato* G-Darius, *conversione diretta dell'omonimo* coin-op. *Si tratta di uno sparatutto bidimensionale condito con tocchi di classe tridimensionali (hai presente* RayStorm*?) che vedremo ad aprile, mentre Irem pubblicherà* R-Type Collection *aka* R-Types. *In Europa, a parte* Lunatik *di Eidos e* N20 *di Gremlin, non si segnalano altri progetti veramente interessanti. Io aspetto* X3 *(no, non* Tempest*)...*
3. Buone notizie: lo sparacchino Square verrò distribuito ufficialmente negli Stati Uniti da Sony ed è legittimo attendersi anche la pubblicazione europea. Non trattenere il fiato fino all'uscita, comunque, perché passeranno almeno sei mesi.
4. Il gioco più posticipato dell'ultima decade è ancora in fase di sviluppo. Infogrames dovrebbe pubblicarlo in primavera, ma non ci scommetterei sopra nemmeno un millino.
*5. Non puoi sbagliare: sempre dritto, al secondo semaforo giri a destra e sei arrivato nell'*A.Rea 21 *(http://dns.ermes.it/area21/).*

JUMPING FLASH 3? MACCHÈ, ASTRONOKA... (VEDI LETTERA DI ALBERTO GIMIASI)

Sono un fanatico dei picchiaduro e volevo sapere alcune cose...
1. Ho giocato a *Dead or Alive* su Saturn e mi è parso veramente stupendo. Su Super PlayStation Console di dicembre ho letto che è in arrivo la versione PlayStation. Dovendo scegliere tra quello e *Bloody Roar*, cosa mi consiglieresti?
2. Ci saranno differenze tra la versione Sega e quella Sony di *Dead or Alive*? Si prevedono "censure"?
3. Quando recensirete *Bushido Blade 2*?
4. *X-Men Children of the Atom*: quando diavolo esce?!?
5. Il nuovo picchiaduro Capcom *Justice League: Legion of Heroes* sarà convertito su Sony PlayStation?
Gianluca
Via Internet

1. La versione PlayStation di Dead or Alive *non è ancora disponibile, per tanto il confronto non si pone.* Bloody Roar *è un picchiaduro ottimamente confezionato, ma considerando le prossime uscite (*Tekken 3, Soukagi, Bushido Blade 2 *e lo stesso* Dead or Alive*), forse ti converrebbe aspettare ancora un pochetto.*
2. Dead or Alive *su PlayStation vanterà una risoluzione di 512*214,* texture mapping *più definito, trasparenze e illuminazioni. I fondali saranno maggiormente definiti e verranno sfruttati effetti di riflesso. Una nuova tecnica ha inoltre permesso di realizzare personaggi più realistici e accurati. Non sono previsti alcuni tagli – immagino che ti riferisca ai sobbalzi del torace delle lottatrici – anzi vedremo nuovi stringatissimi costumi, come bikini modello filo interdentale. Il bello è che il picchiaduro Namco supporterà il nuovo* Dual Shock *Sony. La versione giapponese di* Dead or Alive *sarà pubblicata a marzo.*
3. Sul prossimo numero. Il gioco uscirà a febbraio in Giappone e sarà compatibile con il Dual Shock Analog Controller.
4. L'ultima data fornita da Acclaim è il tredici febbraio negli Stati Uniti. Staremo a vedere...
5. Justice League: Legion of Heroes *aka* Rival School: United by Fate *è basato su hardware simile a quello del 32-bit, quindi una conversione non dovrebbe risultare problematica. Al momento, tuttavia, Capcom non ha ancora annunciato nulla.*

Ciao MBF,
Avevo intenzione di acquistare un controller analogico per la mia PlayStation, ma prima di fare l'investimento vorrei sapere quali sono i titoli che lo supportano. La mia paura è di ritrovarmi con una periferica che tra qualche mese finirà per essere abbandonata dagli sviluppatori.
Andrea Paglioni
Torino

Ci sono buone possibilità che il Dual Shock *diventi standard: Sony sembra intenzionata a mandare in pensione i pad digitali sostituendoli con quelli analogici. Del resto, il software che supporta la nuova periferica è già consistente:* Ace Combat 2 *(Namco),* Ballblazer Champions *(LucasArts),* CART World Series *(SCEA),* Colony Wars *(Psygnosis),* Gran Turismo *(SCEJ),* Cool Boarders 2 *(SCEE),* Crash Bandicoot 2 *(SCEA),* Critical Depth *(GT Interactive),* Croc: Legend of the Gobbos *(Fox Interactive),* Courier Crisis *(BMG),* Descent Maximum *(Interplay)* FIFA: Road to the World Cup '98 *(EA)* Fighting Force *(Eidos),* Formula 1 '97 *(Psygnosis),* Porsche Challenge *(SCEE),* G-Police *(Psygnosis),* Jet Moto 2 *(SCEA),* Machine Hunter *(MGM Interactive),* Madden NFL '98 *(Electronic Arts),* MDK *(Shiny Entertainment),* Moto Racer *(EA),* Mech Warrior II *(Activision),* NASCAR '98 *(EA),* TOCA Touring Car Championship *(Codemasters),* Nuclear Strike *(EA),* One *(ASC),* Rally Cross *(SCEA),* Steel Reign *(SCEA),* Spawn *(SCEA),* Test Drive 4 *(Accolade), etc etc...*
Altri titoli appositamente sviluppati per sfruttare al massimo il nuovo controller sono Cardinal Syn *(SCEA),* Gex: Enter the Gecko *(Crystal Dynamics),* Bushido Blade 2 *(SquareSoft),* Soukagi *(SquareSoft),* Overblood 2 *(RiverHill),* Forsaken *(Acclaim),* Total NBA '98 *(Sony),* Stunt Copter R.C. *e* Wild Nines *(Shiny Ent.),* Pitfall 3D *(Activision),* Rascal *(Psygnosis), il summenzionato* Dead or Alive *(Tecmo) etc...*

Caro MBF,
Apprezzo la competenza e la completezza di Super PlayStation Console e mi rivolgo a voi con la sicurezza di veder dissipati alcuni dubbi. Per la precisione:
1. Che fine ha fatto *Alpine Racer*? Perché la Namco non lo converte per Sony PlayStation?
2. Ma la console NEC, PC-FX è morta oppure esiste ancora in Giappone?
3. Quando vedremo il seguito di *WipEout 2097*?
4. A proposito di *sequel*, è previsto un nuovo episodio di *Rapid Racer*?
Antonio Frezza
Milano

1. La conversione da coin-op *era stata annunciata, ma poi Namco non ne ha più parlato (un po' come ha fatto SquareSoft con il famigerato* Grand Rally*). Per il momento devi accontentarti di quello che passa il convento, ossia di* Cool Boarders 2 *(che, ironia della sorte, diventerà presto un coin-op intitolato* CoolBoarders: Arcade Jam*) e* Snow Racer *di Ocean, presentato sul numero scorso di* Super PlayStation Console.
2. La piattaforma ludica NEC sopravvive, anche se può contare su una base installata molto ridotta. Hudson ha recentemente pubblicato Far East of Eden III: Namida *per PC-FX, l'ultimo capitolo della mitica serie fantasy per PC Engine – probabile la conversione PlayStation in un futuro non troppo lontano. L'unica casa che sta ancora supportando PC-FX è NEC HE, che ha annunciato*

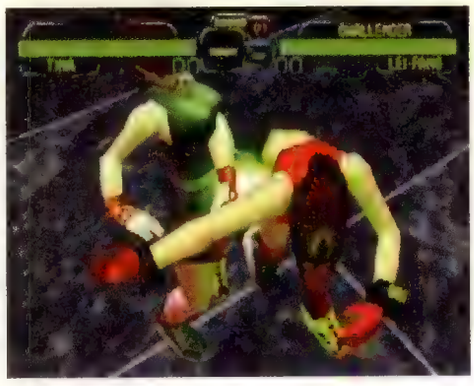
sette nuovi giochi per il 1998.
3. Psygnosis non ha ancora annunciato niente del genere. In compenso, Gremlin Interactive sta lavorando a N20, *un gioco a metà tra* WipEout *e uno sparacchino frenetico che vedremo ad aprile.*
3. Non per il momento. Ti consiglio comunque di tenere d'occhio Speedboat Racing *(Interplay) – presentato sul numero scorso di* PlayWorld *– e* Raw Pursuit *(JVC Multimedia), una sorta di mix tra* Rapid Racer *e* Road Rash.
Ulteriori info e foto sul prossimo numero di SPC.

Caro MBF,
Quando ho letto l'articolo su *Tekken 3* pubblicato sul numero di gennaio di **Super PlayStation Console** sono quasi scoppiato a piangere per l'emozione!
Ormai non ci speravo quasi più.
Dopo aver sbavato sulle foto per una buona mezz'ora, ho deciso di prendere carta e penna e rivolgerti qualche domandina:
1. Da quanto si è visto finora, *Tekken 3* sembra in stato avanzato di completamento.
Quando arriverà nei negozi?
2. Sarà lanciato contemporaneamente su tutti i mercati oppre Sony Italia ci farà aspettare come al solito un sacco di tempo prima di distribuirlo?
3. La versione da casa includerà un'opzione di pratica?
4. La presentazione sarà addirittura più bella di quella di *Soul Blade*?
5. Ho letto che Namco prevede di introdurre in sala giochi una nuova versione di *Tekken 3*. Le innovazioni presenti nel *coin-op* saranno riproposte anche nel gioco da casa?
Ti saluto e vi faccio i complimenti per l'ottimo lavoro.
Marco Grandazzi
Genova

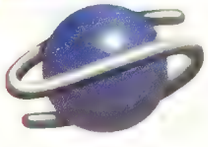
1. Le immagini di Tekken 3 *pubblicate sul numero scorso di* Super PlayStation Console *erano tratte da una versione completa al 40%. Il gioco non sarà pronto prima di maggio.*
2. L'uscita giapponese dovrebbe precedere di qualche mese la distribuzione occidentale.
3. Sì.
4. Troppo presto per dirlo...
5. No. Le innovazioni si limiteranno probabilmente a qualche personaggio inedito (come Gon), una nuova modalità di gioco e forse un paio di scenari extra.

Caro Matteo,
Sono entrato da poco a far parte del mondo di PlayStation e ne sono davvero entusiasta. Ti scrivo per avere alcune informazioni su un'altra console Sony apparsa molti anni fa, l'MSX. Puoi darmi informazioni in proposito? Come mai non ha avuto successo?
A presto,
Alessandro
Via internet

MSX non è una console, bensì un microcomputer prodotto da un consorzio di case giapponesi, tra cui Sony (le altre sono Yamaha, Casio, Philips, Panasonic, Toshiba, Daewoo). L'idea era quella di creare uno standard del divertimento elettronico, capace di imporsi sul mercato come il VHS era riuscito a fare nel settore della videoregistrazione. Commercializzato nel 1982, MSX ha ottenuto un buon successo di vendite in Giappone prima di venire letteralmente obliterato da NES. Al di fuori del paese di origine, MSX ha incontrato i favori del pubblico in Spagna, Francia e Olanda, Sud America (Brasile e Cile), Asia (Corea e Taiwan) e Russia. In America, MSX è praticamente sconosciuto (è stato distribuito un unico modello, presto dimenticato). Quattro i modelli prodotti: MSX *(Casio MX-10, 1983),* MSX 2 *(Panasonic FS-4600F, 1985),* MSX2 Plus *(Sony HB-F1XV, 1988)* e MSX Turbo R *(Panasonic FS-A1ST, 1991). Dotato di un processore Z80 a 3.58 MHz, la macchina è ufficialmente morta all'inizio degli anni novanta. Tuttavia, MSX può contare ancora oggi su circa ventimila fans in Giappone. Durante l'*MSX World Expo *che si è tenuto verso la fine del '97, sono stati presentati molti titoli sviluppati a livello amatoriale tra cui cloni di* F-Zero *(ribattezzato* F-Nano*),* Rolling Thunder *ed epigoni di* Sonic. *In Giappone esiste persino uno speciale adattatore che consente di utilizzare le cartucce per Super Famicom su MSX!!!*



DEAD OR ALIVE: *MEGLIO DI* BLOODY ROAR? *MAH... (VEDI LETTERA DI GIANLUCA)*

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES


NINTENDO64
MANGA
PlayStation

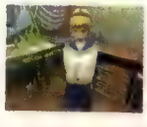
GIOCHI UFFICIALI E DI IMPORTAZIONE
VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486
Roma
Listini per Rivenditori
Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17
MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473
Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

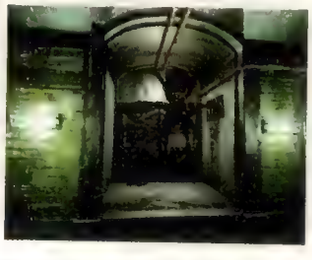
RACING: ROAD RASH 3D ● **STRATEGIA:** WAR GAMES ● **AVVENTURE:** RESIDENT EVIL 2 ● **RPG:** MONKEY HERO

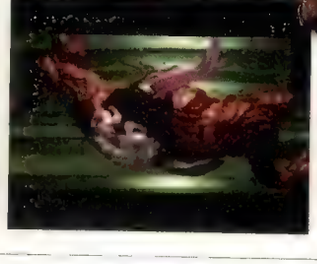
Resident Evil 2

IL SEGUITO DELL'AVVENTURA HORROR CHE HA TERRORIZZATO OLTRE QUATTRO MILIONI DI VIDEOGIOCATORI, ARRIVERÀ NEI NEGOZI AMERICANI E GIAPPONESI ALLA FINE DI GENNAIO.

Intanto ***Resident Evil 2*** ha già sbriciolato un record: quello di prenotazioni, che hanno raggiunto l'incredibile cifra di 125.000. Uno dei prodotti più attesi della nuova stagione videoludica, ***Resident Evil 2*** ha richiesto oltre un anno e mezzo di sviluppo e ha coinvolto quarantacinque programmatori. Tra le novità più eclatanti del secondo capitolo segnaliamo spettacolari introduzioni e finali in computer grafica realizzati con sofisticate tecniche di animazione. Per quanto concerne l'avventura in sé, dovrebbe vantare un'area di gioco quasi raddoppiata rispetto al primo episodio. ***Resident Evil 2*** introduce un cast di personaggi inediti, danneggiamenti e ferite visibili nonchè un sistema di interazione definito "Zap" che garantisce un intreccio narrativo complesso e articolato. Il gioco può essere completato differentemente a seconda del personaggio e delle scelte effettuate. La cosmesi è stata nettamente migliorata grazie a effetti di illuminazione e *Gouraud Shading*. I protagonisti - Leon Kennedy e Claire Redfield - dovranno affrontare mostri terrificanti, ma questa volta avranno a disposizione un arsenale ben più ricco. Notevole anche l'interazione con gli scenari. L'azione si svolge nella città di Raccon City, infestata da morti viventi e altre aberrazioni. Se il *demo* di ***Resident Evil 2*** che accompagnava la versione ***Director's Cut*** costituiva un'indicazione attendibile del prodotto finito (non è sempre così, vedi ***Nightmare Creatures***), dobbiamo aspettarci qualcosa di epico. L'uscita dell'attesissimo prodotto è stata accompagnata da una campagna pubblicitaria di epiche proporzioni. Costata oltre cinque milioni di dollari, ha visto protagonista il regista americano George A. Romero che ha confezionato uno spot per il Giappone. ASCII ha intanto annunciato l'imminente commercializzazione di un nuovo joypad PlayStation appositamente sviluppato per ***Resident Evil 2***. Il controller possiede un set extra di tasti laterali (L1, L2, R1 e R2) nonché un pulsante di turbo che secondo la casa giapponese facilita i movimenti dei personaggi all'interno degli scenari virtuali. L'ergonomico pad sarà disponibile a febbraio, ma solo in Giappone. Capcom intende ottimizzare il più che probabile successo del gioco attraverso la commercializzazione di gadget e *tie-in*, tra cui serie a fumetti, *action figures*, cartoni animati e, prossimamente, anche un lungometraggio. L'etichetta ***Resident Evil*** ha già fruttato a Capcom oltre duecento milioni di dollari. Dal '96 a oggi sono stati commercializzati oltre quattro milioni di copie tra ***Resident Evil*** e la versione ***Director's Cut***. Il fumetto di ***Resident Evil*** sarà disponibile a partire da marzo negli Stati Uniti grazie all'editore WildStorm. L'*artwork* di copertina sarà curato dal grande Jim Lee. Non c'è bisogno di aggiungere altro. Le *action figures* saranno invece prodotte da Toy Biz. Cinque i modelli previsti: Chris, Jill, Zombie e Tyrant e il cane demoniaco (!). Nel frattempo, i baldi recensori di **Super PlayStation Console** stanno già confezionando una colossale recensione. Se volete conoscere tutti, ma proprio tutti, i segreti di ***Resident Evil 2***, non perdete il prossimo numero. L'orrore è appena cominciato...







RESIDENT EVIL 2 OCCUPA DUE CD-ROM. CAPCOM HA DISTRIBUITO SIMULTANEAMENTE IL GIOCO IN GIAPPONE E NEGLI STATI UNITI.

Racing News

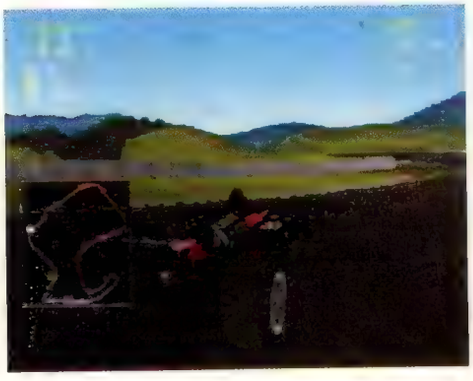
● *ELECTRONIC ARTS HA UFFICIALMENTE ANNUNCIATO* ROAD RASH 3D, *NUOVO EPISODIO DELLA POPOLARE SAGA MOTOCICLISTICA. PIÙ CHE DI UN* SEQUEL, *SI TRATTA DI UN DEBUTTO VERO E PROPRIO.* L'unico ***Road Rash*** disponibile per il 32-bit Sony non è che una pallida copia dell'originale per 3DO. Come suggerisce il titolo, il nuovo gioco vanta un *engine* appositamente sviluppato per sfruttare al meglio le potenzialità di animazione tridimensionale di PlayStation. Maggiore fluidità, scenari più realistici e piloti computerizzati più aggressivi del solito sembrano tuttavia essere le uniche reali innovazioni offerte da ***Road Rash 3D***. Dodici motociclette a disposizione del giocatore e quattro differenti gang: Desades, Dewleys, Kaffe Boys e Techgeists. Ognuna di queste possiede differenti caratteristiche per quanto concerne temperamento, stile di guida e Intelligenza Artificiale. La corsa più pazza d'America su due ruote si svolge su quattro tracciati principali, tra loro interconnessi e suddivisi in otto ambientazioni. Tre le modalità di gioco previste: sfida contro il tempo, *Thrash* e *Big Game*. La seconda è prevalentemente *arcade*, mentre *Big Game* ci permette di partecipare a una competizione più articolata. Come al solito, vincendo le gare si viene premiati in crediti virtuali da investire per l'acquisto di motocicli più potenti e veloci. ***Road Rash 3D*** sarà disponibile a marzo.

● A proposito di bolidi a due ruote. Acclaim ha ufficializzato la data di uscita di ***Super Motocross*** (vedi SPC #43): maggio. Il titolo, sviluppato da ATOD è stato ribattezzato

Supercross '98 e potrà contare su un testimonial d'eccezione: il pilota Jeremy McGrath. ***Supercross '98*** include sei lunghi circuiti da strada e *off-road*, condizioni metereologiche variabili (pioggia, temporale e addirittura neve), un *engine* veloce e un livello di dettaglio superiore a quello di ***Moto Racer***. Ulteriori info sul prossimo numero.

● Ennesimo *update* relativo a ***Midnight Run***. La conversione dell'omonimo *coin-op* Konami arriverà in Europa solo ad aprile. Quattro piloti si sfidano su circuiti cittadini ad alto tasso di spettacolarità. Ma la domanda che ci poniamo a questo punto è: dopo ***Gran Turismo***, c'è ancora spazio per *racing games* convenzionali?

● Infine, un aggiornamento su ***Newman/Haas Racing***. Il nuovo *racing* Psygnosis ha una data di uscita ormai certa: fine marzo. Sviluppato da Studio 33 (si tratta del loro primo progetto!), il gioco si muove a *trenta frames* al secondo. Evoluzione di ***Formula 1 '97*** (si basa sul medesimo *engine* ottimizzato), ***Newman/Haas Racing*** include una caterva di opzioni (tra cui un museo virtuale che



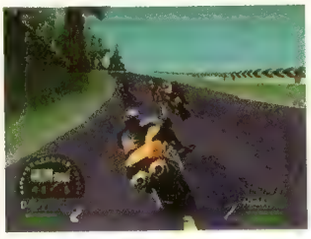
NEWMAN/HAAS RACING: ***NIENTE SUPPORTO PER IL PAD ANALOGICO?***

(SOPRA) **SUPERCROSS '98** ***DI ACCLAIM.***

MIDNIGHT RUN: ***ANCORA UN PAIO DI MESI PER LA RELEASE EUROPEA.***

riporta tutte le informazioni possibili e immaginabili su piloti, competizioni etc.).

Cosmesi promettente. Tra i limiti che abbiamo ravvisato segnaliamo l'assenza dell'opzione *link-up* e, per il momento, del supporto al *controller* analogico Sony. Per ora, date un'occhiate a queste nuove immagini...



TRENTADUE LIVELLI, DODICI PILOTI, TRE MODALITÀ DI GIOCO (*ROAD RASH 3D*).

Novantesimo minuto

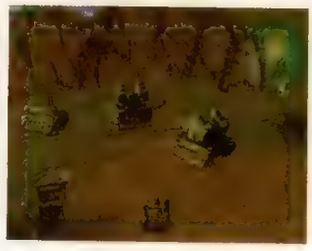
Siete alla ricerca di un gioco di calcio per Sony PlayStation? SPC vi aggiorna sulla data di uscita delle ultime novità...

Titolo	Casa	Sviluppatore	Versione	Data
J-League Winning Eleven 3	Konami	Konami Japan	NTSC	Disponibile
World Soccer	BMG Int.	Z-Axis	PAL	Fine marzo
Viva Football	Virgin	Virgin	PAL	Aprile
UEFA Soccer	Ocean	Power & Magic	PAL	Aprile
World League Soccer	Eidos	Silicon Dreams	PAL	Maggio
World Cup '98	EA	EA Sports	PAL	Maggio
Sensible Soccer 2000	GT Int.	Sensible Software	PAL	Giugno
ISS Pro 2	Konami	Konami	PAL	Settembre

DUE IMMAGINI DELL'ATTESISSIMO* ISS PRO *'98 DI KONAMI.

War Games

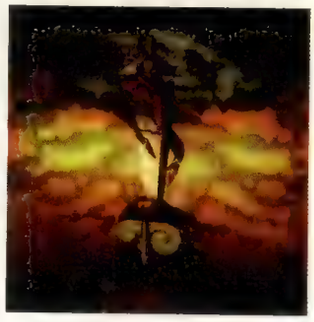
SONO PASSATI LA BELLEZZA DI QUINDICI ANNI DALL'USCITA NELLE SALE DI WARGAMES, *FILM TECHNO-APOCALITTICO INTERPRETATO DAL GRANDE MATTHEW BRODERICK.* Oggi MGM Interactive si appresta a lanciare il videogioco, intitolato ***War Games: Defcon 1***, la cui pubblicazione è fissata per maggio. Gioco strategico in tempo reale ci mette nei panni di David Lightman, un hacker che inavvertitamente dà inizio al terzo conflitto mondiale. ***War Games: Defcon 1*** propone oltre cento livelli di azione *à la* ***Command & Conquer***, scene interamente tridimensionali e routines di Intelligenza Artificiali tra le più complesse mai usate in un giochillo console. Mix di *arcade* e strategia, ***Wargames*** offre la possibilità al giocatore di controllare le armate, elicotteri, jeep, mech da combattimento o altri mezzi militari. È prevista la possibilità di giocare in coppia sfidando il computer del Pentagono, oppure uno contro l'altro. Siete pronti per una guerra termonucleare globale?



L'USCITA DI WAR GAMES: DEFCON 1 È PREVISTA PER MAGGIO.

Sentinel Returns

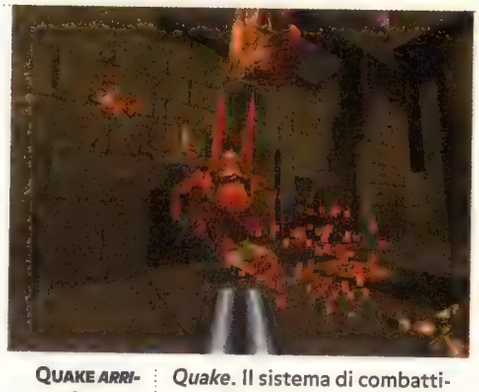
INATTESO UPDATE DI UN CLASSICO DEGLI ANNI OTTANTA, SENTINEL RETURNS *SARA' PUBBLICATO A MARZO DA PSYGNOSIS.* L'originale – creato dal geniale Geoff Crammond e distribuito da Firebird per Commodore 64 – è considerato tutt'oggi uno dei prodotti più originali della storia dei videogiochi. L'obiettivo consiste nel raggiungere il punto più alto di inquietanti scenari sintetici evitando lo sguardo assassino di una Sentinella monolitica. Per farlo il giocatore doveva continuamente clonare se stesso fino a raggiungere la posizione del misterioso guardiano, senza ovviamente venire individuati. A metà tra una versione evoluta degli scacchi e un gioco di strategia post-moderno, ***Sentinel Returns*** è stato sviluppato da Hookstone. La versione PlayStation, interamente poligonale, si avvale di un *soundtrack* composto da John Carpenter, il geniale regista dietro a pellicole come *1997: Fuga da New York*, *Fog* e *Halloween*. A differenza del precedente, i cui diecimila e passa livelli erano praticamente indistinguibili, vanta scenari più differenziati e un livello di difficoltà crescente. Recensione completa sul prossimo numero di SPC.



Miscellanea

POLEMICHE VARIE. Toby Gard, il "papà" di Lara Croft e co-fondatore di Confounding Factor, un'etichetta indipendente, ha duramente criticato le scelte di *marketing* di Eidos e in particolare la campagna pubblicitaria di ***Tomb Raider***. Gard ritiene che Eidos abbia insistito eccessivamente sul personaggio di Lara ignorando la specificità del prodotto. L'ex-sviluppatore di Core Design afferma che il team di sviluppo non è mai stato interpellato dal reparto marketing. Eidos ha ribattuta che le critiche di Gard sono motivate semplicemente dalla volontà di promuovere la sua nuova casa. Confounding Factor sta sviluppando un gioco per PC e PlayStation che sarà pubblicato ad agosto da Interplay.
Dopo ***Colony Wars***, Psygnosis si appresta a commercializzare un nuovo sparatutto, ***Blast Radius***. Atteso per la fine di marzo, il gioco propone quaranta livelli di blastaggio completo. Anteprima estesa sul prossimo numero di SPC.
Mortal Kombat IV uscirà ad aprile per Sony PlayStation. La versione da casa includerà personaggi inediti e scenari extra rispetto al *coin-op*.
Visto il grande successo di ***Command & Conquer: Red Alert*** non sorprende l'annuncio di un nuovo episodio per Sony PlayStation del popolare *wargame* in *real time*. Il titolo è ***C&C Red Alert: Retaliation***, che includerà nuovi scenari e unità inedite già viste in ***The Aftermath***, ennesimo disco di espansione per PC. Uscita prevista: fine marzo. Electronic Arts ha cancellato ***Future Strike*** per Playstation. La casa americana sta lavorando a un porgetto inedito, pare un simulatore di combattimento aereo sulla falsariga di ***Ace Combat***. Uscita prevista: settembre '98. Ion Storm sta lavorando ad ***Anachronox***, un gioco di ruolo/strategico a tre dimensioni che sfrutta l'*engine* di ***Quake***. Il sistema di combattimenti sarà analogo a quello di ***Final Fantasy VII***. E a proposito di ***Quake***. GT Interactive ritiene "plausibile" una conversione per PlayStation del vendutissimo sparaspara in soggettiva. Staremo a vedere... Ritardi a manetta. L'intera *line-up* europea subirà mostruosi ritardi. ***Ninja*** (Core Design) è stato posticipato da febbraio ad aprile. ***Deathtrap Dungeon*** (Eidos) slitta da marzo a maggio. ***Psybadek*** (Psygnosis) non arriverà prima di giugno. ***Sensible Soccer 2000*** (GT Interactive) da febbraio a luglio. Meno male che ci sono i giappo...

ANCORA POLEMICHE FRA TOBY GARD E LA EIDOS: E' PROPRIO VERO CHE QUANDO CI SONO DI MEZZO LE DONNE...

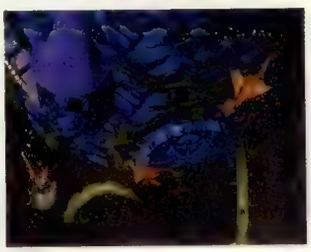


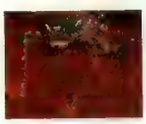
QUAKE ARRIVERÀ MAI SU PLAYSTATION? GT INTERACTIVE NON SMENTISCE, NÉ CONFERMA. FA SEMPRE PIACERE...

MonkeyHero

IL PRIMO TITOLO DELL'ETICHETTA CALIFORNIANA BLAM! È QUASI TERMINATO. ***Monkey Hero*** è un *action/adventure* che si ispira a classici nipponici come *The Legend of Zelda, The Secret of Mana* e *The Story of Thor*. I programmatori di San Francisco hanno al loro attivo il buon *Legacy of Kain* (Crystal Dynamics). ***Monkey Hero*** è la sintesi di generi ludici differenti come *RPG, action, avventure*. Il giocatore controlla l'eroe senza macchia e senza paura, Monkey,

MONKEY HERO *È UN GIOCO DI RUOLO AMERICANO CHE FA IL VERSO A* ZELDA.

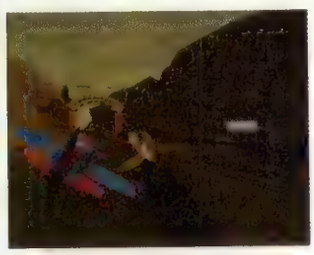




in una missione suicida nel Regno degli Inferi. L'obiettivo consiste nel recuperare gli otto frammenti di un antichissimo libro di magia che consentirebbero a Monkey di sconfiggere le Armate delle Tenebre. Il nostro alter ego può utilizzare magie e incantesimi per eliminare sedici giganteschi boss. La visuale a volo d'uccello e la grafica fumettosa sono alcuni dei punti di forza dell'originale prodotto. Blam! promette un minimo di quaranta ore di gioco per completare ***Monkey Hero***. In Europa è pubblicato da BMG Interactive. Non vediamo l'ora di metterci sopra le mani!

Plane Crazy

DOPO BRAVO AIR RACE (THQ) ARRIVA UN SECONDO SIMULATORE DI CORSA TRA AEREOPLANI, PLANE CRAZY. Sviluppato dagli scozzesi Inner Workings, il gioco è previsto per aprile.



Al pari di *Bravo Air Race aka Reciproheat 5000*, ***Plane Crazy*** consente di pilotare una varietà di velivoli (otto) attraverso scenari interamente tridimensionali (cinque dichiarati, più uno segreto).
Rispetto al primo, tuttavia, ***Plane Crazy*** dovrebbe offrire una maggiore libertà di movimenti e una cosmesi maggiormente convincente. All'inizio del gioco abbiamo a disposizione uno scassatissimo biplano, ma vincendo le gare potremo via via potenziare il nostro velivolo o comprarne di nuovi. È prevista anche la versione *coin-op*... Ulteriori info sul prossimo numero.

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85

Amici del Gioco
CORSO ROMA 48 - 10024 MONCALIERI
Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

JUDGE DREDD TELEFONARE

NIGHTMARE CREATURES TELEFONARE

DEATHTRAP DUNGEON TELEFONARE

COOL BOARDERS 2 L. 92.000

X PSX e NINTENDO TELEFONARE

ECCEZIONALE con pedali ACCESSORI

JOYPAD ANALOGICO L. 59.000

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
AIR RACE	L. 89.000
BROKEN SWORD	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASTELVANIA	L. 95.000
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDES 2	L. 92.000
CONSTRUCTOR	TELEFONARE
CRASH BANDICOOT	OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DIE HARD TRYLOGY	L. 79.000
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	OFFERTISSIMA
FATAL FURY	L. 79.000
FIFA '97	L. 65.000
FIFA '98	L. 92.000
FINAL FANTASY VII	TELEFONARE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 95.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
METAL GEAR SOUND	TELEFONARE
MICROMACHINE 3D	L. 92.000
MOTO RACER	L. 92.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NAMCO MUSEUM V.5.	L. 89.000
NBA LIVE 97	L. 59.000
NHL 97	L. 59.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 92.000
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PARAPPA THE RAPPA	L. 79.000
PAX CORPUS	L. 92.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RAPID RACER	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	TELEFONARE
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
ROSCO McQUEEN	TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SINDACATE WARS	L. 85.000
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 92.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 92.000
THE NEED FOR SPEED II	L. 85.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER	L. 69.000
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TRASPORT TYCOON	L. 89.000
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L. 95.000
WAR KRAFT 2	L. 79.000
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation PLATINUM da L. 42.000

AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - INT. TRACK & FIELD - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT - THE NEED FOR SPEED - TRUE PINBAL - RIDGE RACER REVOLUTION - INT. TRACK & FIELD - WIPE OUT 2097 - THUNDERWACK 2

OFFERTISSIMA

L. 89.000
PlayStation

OFFERTISSIMA con pistola

OFFERTISSIMA

CRASH BANDICOT 2 OFFERTISSIMA

FIFA 98

PRENOTARE

POWER SOCCER 2

L. 89.000

TELEFONARE

ODDWORLD L. 89.000
PlayStation

TELEFONARE

SPICE WORLD L. 49.000

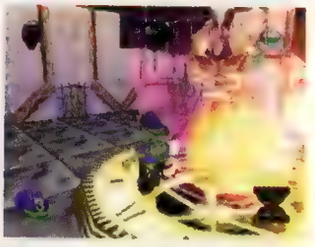
OFFERTISSIMA DUKE NUKEM 3D

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

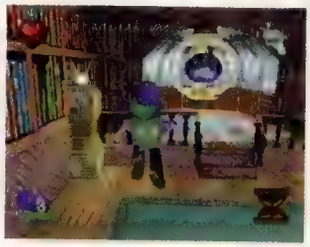
Rascal

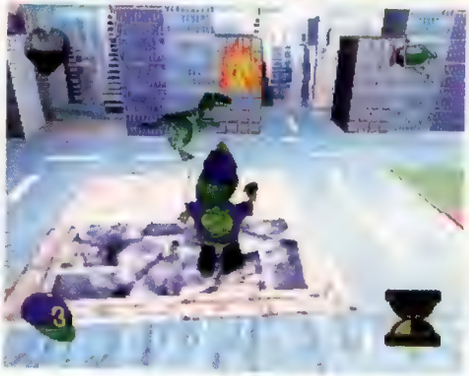


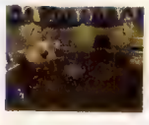
Il settore dei *platform* PlayStation può essere a grandi linee suddiviso in tre differenti correnti. La prima è quella dei giochi bidimensionali travestiti da titoli 3D, rappresentata da prodotti come *Klonoa* (Namco), *Ore Tonba!* (Woo Pee Camp), *Pandemonium 2* (Crystal Dynamics), *Skull Monkeys* (Dreamworks). Poi ci sono i titoli apparentemente tridimensionali che in realtà si giocano come i tradizionali platform: *Crash 2* è l'esempio più eclatante. Ci sono, infine, prodotti autenticamente tridimensionali a pattern non prefissati, emuli di *Super Mario 64*, che su PlayStation hanno trovato la massima incarnazione in *Croc* (Fox Interactive). *Rascal* appartiene a quest'ultima categoria. L'atteso *platform/adventure* sviluppato da quei volponi dei Travellers Tales, è ormai imminente. Suddiviso in sei scenari principali a loro volta articolati in svariati livelli, *Rascal* utilizza nuovissime tecniche di compressione finalizzate a ridurre al minimo i caricamenti. Sul fronte grafico, Travellers Tales hanno fatto ricorso alla mappatura ambientale per creare mondi intermanete tridimensionali credibili e convincenti. Rascal ha la possibilità di viaggiare nel tempo grazie a uno speciale marchingegno costruito da suo padre, Casper Clockwise. Il geniale inventore è stato rapito dal malvagio di turno, Chronos the Evil Time Overlord, e ovviamente spetterà a noi liberarlo prima che gli succeda qualcosa di brutto. Ci sposteremo di era in era, affrontando mostri e trappole. Gli scenari prevedono un galeone pirata, il Medioevo, la città di Atlantide, il Far West, un gigantesco castello, un tempio atzeco fino allo scontro finale nella fortezza di Chronos. Ognuno di questi avrà tre declinazioni temporali: passato remoto, presente, futuro. Non mancheranno livelli segreti, *power up* ed enigmi di ogni genere, nella migliore tradizione ludica. L'unica arma a disposizione di Rascal è un innocua pistola a bolle: l'aggeggio intrappola i nemici per qualche secondo. Solo zampandogli sopra potremo eliminarli definitivamente. Il personaggio di Rascal è stato creato da Jim Henson di Creature Workshop, noto al grande pubblico per il fortunato *Muppet Show*. La grafica fumettosa – molto in voga di questi tempi – è una delle principali attrattive del gioco. Il platform Psygnosis dovrà comunque vedersela con l'atteso *Gex: Enter the Gecko* di Crystal Dynamics, atteso negli Stati Uniti per i primi di febbraio. Restate sintonizzati su queste frequenze per ulteriori informazioni.

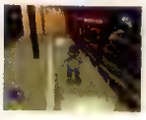
Gli scenari sono interamente 3D: il giocatore non sarà costretto a seguire un pattern prefissato, ma potrà spaziare liberamente nel mondo virtuale.

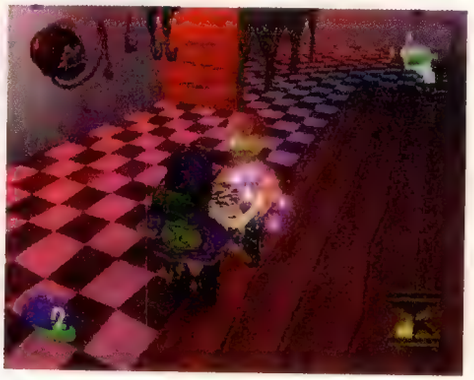
Sviluppato dai creatori dell'eccellente Sonic R per Saturn, Rascal vanta la bellezza di 18 mondi. Roba da non credersi...











Titolo : **Rascal**
Casa : **Psygnosis**
Uscita : **Marzo**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Platform**

NINTENDO 64

PlayStation

D+

RICHIEDI IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI

Sempre attivo in tutta Italia il servizio di

telemarketing

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

PC CD-ROM

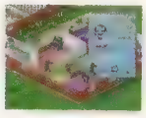
D+ INTERNATIONAL

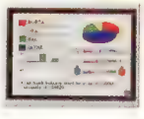
D+ INTERNATIONAL srl - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
Tel. 02/38199.200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199.201 (5 l.r.a.)
www.dpiu.com e-mail:info@dpiu.com

SEGA SATURN

I marchi e i loghi appartengono ai legittimi proprietari

Theme Hospital

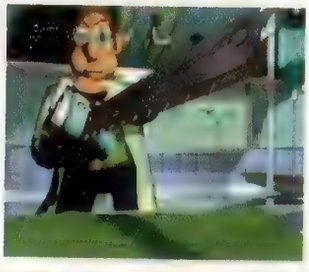




Electronic Arts ha quasi terminato di convertire su PlayStation uno dei più grandi successi PC della passata stagione. Sviluppato da Bullfrog, *Theme Hospital* rappresenta un'evoluzione diretta dell'ottimo *Theme Park*. Nei panni del direttore di un demenziale ospedale, dovremo fare del nostro meglio per diventare dei manager perfetti.

VENIAMO COSTANTEMENTE INFORMATI SULLA SITUAZIONE DELL'OSPEDALE.

Tradotto in soldoni, l'obiettivo consiste nell'incrementare a dismisura gli utili delle istituzioni mediche e nel contempo guarire il numero più alto possibile di pazienti. Dovremo tenere conto delle esigenze dello staff medico, amministrare le nostre risorse senza commettere sprechi. Il gioco è pervaso da un umorismo tipicamente anglosassone: saremo chiamati a curare alcune delle patologie più assurde della storia dei videogiochi. Alcuni pazienti, affetti dalla sindrome del Re, si crederanno Elvis Presley, altri – convinti di essere stati rapiti dagli UFO – cominceranno a trasformarsi in alieni. Per quanto concerne la cosmesi, *Theme Hospital* sfrutta al meglio l'isometria. Ogni quadro è pieno di omini che deambulano per l'ospedale, interagendo in tempo reale. Il gioco è stato convertito da Krisalis, precedentemente responsabile di *Magic Carpet* e *Theme Park* per Sony PlayStation. Al di là dell'aspetto fumettoso, *Theme Park* vanta sofisticate routines di Intelligenza Artificiale. Krisalis ha fatto il possibile per conservare le atmosfere e la giocabilità dell'originale, anche se le limitazioni di memoria di PlayStation hanno causato più di un grattacapo. Pare purtroppo che la versione console non supporterà il mouse Sony e questo a nostro avviso rappresenta un grave limite: considerando che la meccanica di *Theme Park* non è troppo dissimile da quella di *Syndicate Wars* (che invece supporta l'indispensabile interfaccia) ci chiediamo per quale motivo Krisalis abbia rinunciato ad implementarla. Potrete leggere la recensione completa del gioco sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**. Ora scusateci, ma sta per cominciare una nuova puntata di *E.R.*...



CI MANCANO ANCORA 736 PAZIENTI DA CURARE... DOH!

Titolo : THEME HOSPITAL
Casa : ELECTRONIC ARTS
Uscita : MARZO
N° Giocatori : 1
Genere : SIMULAZIONE

IL VOSTRO STAFF MEDICO È ALLE PIGNE: SI MERITA UNA PAUSA!

Multimedia

Big Bang SERVICE

Negozi BIG BANG sulla terra

PERUGIA	Via Settevalli 326/d Tel. 5011430
PERUGIA	Via Marconi 45 Tel. 5723257
PESCARA	Via Milano 20 Tel. 085/299217
ALESSANDRIA	C.so Marini 13 Tel. 0131/236675
VOGHERA	Via Covini 10 Tel. 0383/42973

Vuoi aprire un negozio di videogiochi?
Chiama gli altri...

Vuoi aprire un Big Bang Store e vincere veramente?

CONTATTACI !!

WWW.BIGBANG.IT

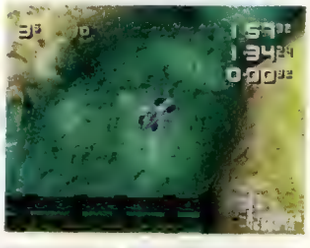
DISPONIBILE SOFTWARE PER LA COMPLETA GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

UFFICIO MARKETING: VIA FIESOLE 175 - PERUGIA
UFFICIO COMMERCIALE: VIA SETTEVALLI 326/D - PERUGIA
TEL. 075/5011430 075/5019826 FAX 075/5011326
BIGBANG@BIGBANG.IT

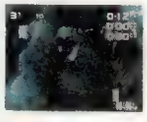
Circuit Breakers

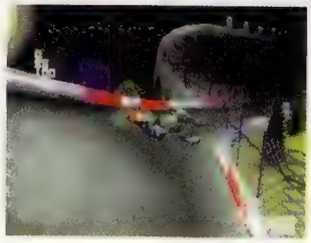
Dopo il deludente Speedster, Mindscape tenta di spodestare dal trono l'ormai leggendario Micro Machines V3 di Codemasters.

Seguito ufficiale di *Supersonic Racers*, *Circuit Breakers* è un nuovo simulatore di corsa basato su minuscole macchine. Caratterizzato da un look fumettoso, il *racing game* offre trentadue tracciati, percorribili da soli, in coppia o in quattro.
Decisamente più fluido e veloce del suo predecessore, *Circuit Breakers* è completo al 70%. Già così, il prodotto appare più convincente rispetto a prodotti come *Motor Mash* (Ocean), anche se dalle prime indicazioni non siamo nemmeno lontanamente vicini alla giocabilità immediata del best seller Codemasters. Rispetto a quest'ultimo, tuttavia, i tracciati appaiono più estesi e vari. Abbondano i salti, le curve paraboliche, le trappole. Gli otto scenari principali sono ambientati nel Far West (come nell'originale), in metropoli americane e nella giungla. Una volta completato il gioco nella modalità "normale" si ricomincia da capo, con la sorpresa di gareggiare su tracciati leggermente differenti rispetto a prima. I mezzi a nostra disposizione spaziano dalle automobiline ai motoscafi. Per rendere più vivaci le gare, i programmatori hanno inserito decine di differenti *power up*: i giocatori possono infatti fare ricorso ai più sporchi e subdoli metodi per vincere le gare. *Smart Bomb*, rimpicciolitori, *turbo boost*, olio, colla a presa rapida, lacrimogeni sono solo alcuni degli oggetti che potremo raccattare al volo. Un bonus ci permette addirittura di alzare a palla l'impianto stereo della nostra macchinina per stordire gli avversari! Sul fronte delle periferiche supportate, *Circuit Breakers* è compatibile con il pad analogico Sony e i principali volanti in commercio. Il gioco rchiede un *multitap* per l'opzione di interazione collettiva. Il titolo Mindscape dovrà vedersela con *Buggy* (Gremlin), l'atteso simulatore di macchinine telecomandate previsto per la fine di febbraio. Sarà una sfida avvincente: non perdete il prossimo numero di Super Play-Station Console per consocere il verdetto!

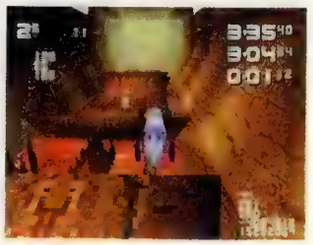


Circuit Breakers *offre otto scenari principali a loro volta suddivisi in quattro percorsi.*





Sgommate e derapate sono all'ordine del giorno.



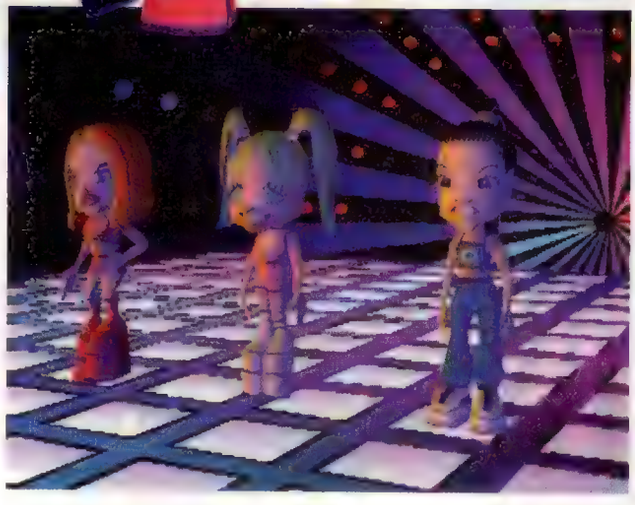
Le macchinine sono capaci di spettacolari acrobazie!

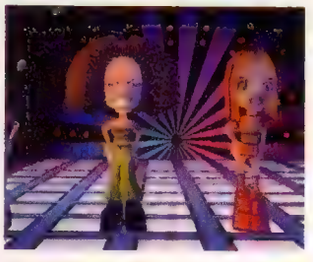
Titolo : **Circuit Breakers**
Casa : **Mindscape**
Uscita : **Marzo**
N° Giocatori: **1-4**
Genere : **Racing**

MARVEL
SUPER HEROES
TM
Gli eroi dei fumetti Marvel su PlayStation
con mosse inedite e spettacolarità garantita!!
CAPCOM
INTERactive
Distribuito da:
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it
SONY
PlayStation

Spice World

Le inquietanti riproduzioni virtuali ci scrutano dallo schermo...

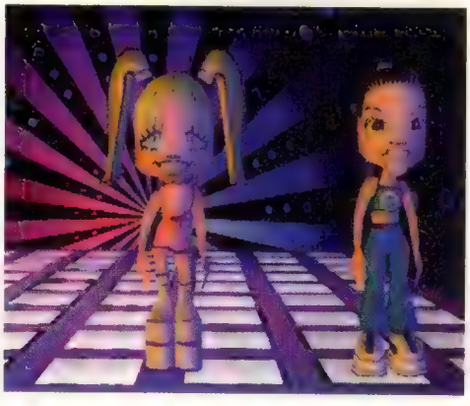




Spais ap ior laif... Evribbadi nau, camon....

Ammettetelo. Siete dei fan delle cinque pupattole. Non c'è niente di cui vergognarsi, ognuno ha le sue perversioni.
Fatto sta che Sony Computer Entertainment of Europe ha pensato bene di sfruttare l'*hype* che circonda la band inglese confezionando in fretta e furia un giochino per PlayStation. Il risultato è, *tadah*, ***Spice World***. Sony la presenta come "*un'esperienza interattiva*". Di fatto si tratta di una compilation musicale dei più grandi successi delle Spice Girls come *Wannabe, Say You'll Be There* e *Spice Up Your Life*, a cui si aggiungono filmati inediti delle cinque inglesi. No, niente di particolarmente spinto. È tutto molto bello, ma in cosa consiste esattamente il gioco, pardon, l'esperienza interattiva? Ah, sì, dunque... Non è chiaro. Si tratta di mixare i brani delle Spice Girls disponibili sul CD-ROM, crearne di nuovi e pretendere di divertirsi. Potremo addirittura creare delle splendide coreografie virtuali assieme alle cinque cantanti poligonali. Purtroppo non è prevista la possibilità di cambiare i costumi delle *Fab Five* nè invitarle a cena. Mannaggia. Questo è tutto, cicci belli, e ci pare già fin troppo. Già vi vediamo barricati nelle vostre camerette a smanettare sul pad in compagnia di Ginger, Emma e soci. Potrete leggere la recensione completa di ***Spice World*** su uno dei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**. Passando a cose più serie...

Il trionfo della zeppa, un'esclusiva PlayStation.



Baby, Scary, Posh, Ginger e Ugly. Sì, ci sono tutte...

Titolo : Spice World
Casa : Scee
Uscita : Aprile
N° Giocatori: 1
Genere : Dancing

PLAYSTATION

LATEST STUFF & BEST GAMES

FRONT MISSION ALTERNATIVE
SUPER ROCKMAN ADVENTURE
ARMORED CORE PHANTASMA
XENOGEAR
SAMURAI SHODOWN SPECIAL
Z-GUNDAM
WINNING ELEVEN 3
ROCKMAN DASH
CRITICAL BLOW
SPACE ADVENTURE COBRA

BOMBERMAN 3D WORLD
REAL ROBOT FINAL ATTACK
EINHANDER
SOUKAIGI
BIO HAZARD 2
CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON
NAGANO WINTER OLYMPICS
GRAN TURISMO

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONA!

NOVITA'
BIO HAZARD 2
RESIDENT EVIL 2

BOOKS - MAGAZINES

GUIDE STRATEGICHE & RIVISTE USA-JAP
SEMPRE DISPONIBILI,
CON ARRIVI SETTIMANALI!

VIENI A VISITARE IL NOSTRO NEGOZIO

PLAYSTORIA

PADOVA • VIA ROMA, 53

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

AVENGER TRADING

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tel. 049-8752689 r.a. - Fax 049-8755048

Visita il nostro sito Internet troverai recensioni in anteprima CHEÀ e trucchi in continuo aggiornamento e PREZZI BOMBA!!

www.avenger-whq.com

MANGA: Music & Models!

DISPONIBILE MINIATURE & PORTACHIAVI:

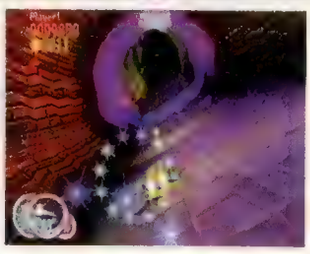
OLTRE 500 CD SEMPRE DISPONIBILI RICHIEDI LA LISTA

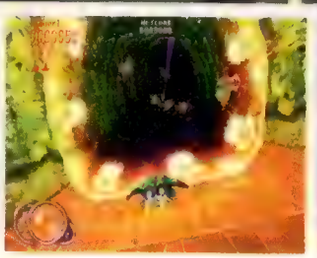
FINAL FANTASY VII • DRAGON BALL Z • EVANGELION • GUNDAM • ROBOT WARS
TEKKEN II & III • MAZINGA • VIRTUA FIGHTER KIDS • ... **E MOLTO ALTRO ANCORA!!!**

ACCESSORI

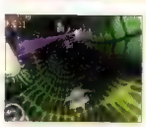
Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari

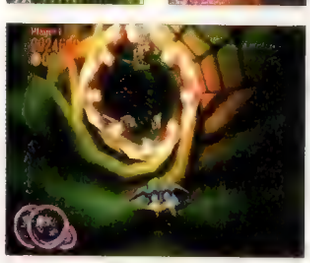
N20

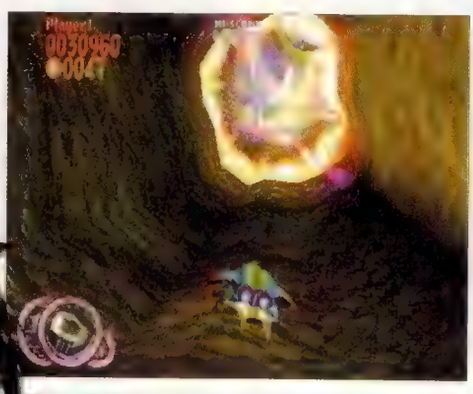




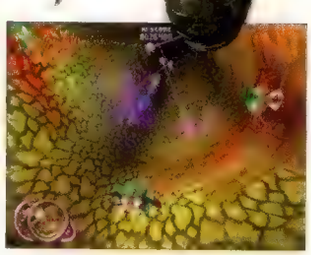
Che ci crediate o meno, Tony Crowther c'è ancora. Qualcuno lo voleva allevatore di capre in Nuova Zelanda, chi giurava di averlo intravisto a Bora Bora. Niente di più sbagliato. Il leggendario programmatore non si è mai mosso dall'Inghilterra. Dopo una pausa di riflessione durata, er, qualche anno, Tonino torna a sconvolgere le scene videoludiche con uno sparatutto davvero originale. Il titolo è ***N20***, l'etichetta Gremlin Interactive. A metà tra ***Tempest*** e ***WipEout, N20*** vanta alcuni degli effetti grafici più spettacolari che si siano mai visti su PlayStation (*yep*, persino meglio di ***Tunnel B1***). Il giocatore pilota una navicella spaziale all'interno di intricati cunicoli sparando colpi devastanti contro tutti e contro tutto. Gli scenari sono saturi di psichedelia, a tratti sembra di essere capitati per sbaglio in un *trip* minteriano di quelli tosti. Per facilitare le cose, il buon Tony ha inserito dozzine di *power-up, smart bomb*, bonus e *chumbawanga*. ***N20*** è paurosamente veloce: è facile prevedere che l'azione frenetica e i cromatismi alienanti scateneranno un'epidemia di epilessia fotosensibile manco fosse *Pokemon*. Il gioco include una trentina di livelli, a cui vanno aggiunti i classici *bonus stage*. Al termine di ognuno dovremo affrontare il tradizionale boss di fine livello, nella fattispecie giganteschi insettoidi. La trama è assolutamente inesistente, ma la cosa non ci tange minimamente. Quando si ha tra le mani un prodotto così promettente, l'elemento narrativo è del tutto secondario. Considerano che ***N20*** non sarà pronto prima della fine di aprile, torneremo a parlarne approfonditamente sul prossimo numero di SPC. Intanto gustatevi le immagini...



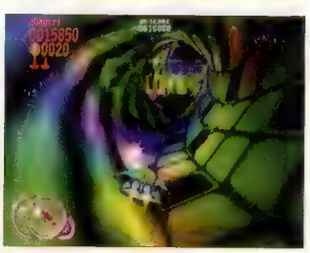


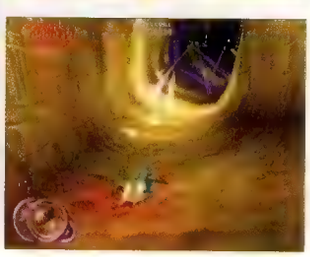


L'AREA DI GIOCO È RAPPRESENTATA DA CUNICOLI A SPIRALE.



LA MURAGLIA DI FUOCO DISINTEGRA OGNI COSA CHE INCONTRA.





Titolo : N2O
Casa : GREMLIN
Uscita : APRILE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO

Disponibile LISTINO RIVENDITORE, tutte le novita' USA e JAPAN

BG GAMES

Importazione diretta da Japan e Usa Valutiamo, vendiamo e permutiamo il tuo usato

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo - Tel. e fax 035-244968 - E-mail: bg.games@galactica.it

I tuoi JAPAN e USA POINT in Italia

JAPAN Dreaming

Via Cecchetti, 27
Civitanova Marche
Tel e fax: 0733/811742

Pelsia Store

computers - videogiochi - consoles
Via Lattuada, 21 - 20030 SENAGO (MI)
TEL./FAX: 02-99054422
Disponibile chip universale per playstation
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Videogames-Japan Point
Punto Max
Via Sabotino 8/a Bologna
www.puntomax.it e-mail:puntomax@posta.stinet.it
IL FUTURO E' QUI
Tel 051-614.96.20

- ✓ TEKKEN 3
- ✓ GRAN TURISMO
- ✓ BIO - HAZARD 2

USA

JAPAN

Game Start BASE

Via Bonacini. 59/61
41100 Modena
059/37.09.67 R.A.

ABBIAMO UN VAST
ASSORTIMENTO DI PR
I NOSTRI SUPERMARKET

W.W.V.G. Game Start WorldWide Video Game Group
Tel. - Fax 059/27.02.10 Disponibile listino rivenditori

GAME START - MODENA
Via Bonacini, 59/61 41100
059/37.09.67
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

GAME START REGGIO EMILIA
Via De Gasperi, 31 C
C.Comm. Europa 0522/33.41.51
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

CONSOLE PLANET FERRARA
P.le dei Giochi, 45/47
0532/77.13.15

CONSOLE PLANET

AZIMUTH SESTO SESTO FIORENTINO (Fi)
Via Garibaldi,12
Tel. 055/42.26.66.2

TET VIDEOGAMES PARMA
Via Venezia, 13/1
Tel. 0521/78.47.74

PLAYSTATION PAL VERSION

2 EXTREME	79.000	FINAL FANTASY VII	99.000	PAX CORPUS	95.000
4-4-2	75.000	FORMULA 1	TEL.	PEAK PERFORMANCE	TEL.
A IV EVOLUTION	95.000	FORMULA 1 97	105.000	PGA TOUR GOLF 98	TEL.
ACTUA GOLF 2	95.000	G-POLICE	99.000	PHILOSOMA	79.000
ACTUA SOCCER	45.000	GRID RUN	79.000	PITBALL	79.000
ACTUA SOCCER 2	95.000	GUNSHIP	79.000	PLAYER MANAGER	95.000
ADVENTURE OF LOMAX	89.000	HEAVEN'S GATE	99.000	PORSCHE CHALLE.	75.000
AGENT ARMSTRONG	95.000	HEBEREKE POPOIT.	79.000	POWER SOCCER 2	TEL.
AGILE WARRIOR	79.000	HERCULES	95.000	PREMIERE MANA. 98	TEL.
AIR COMBAT	45.000	HEXEN	75.000	RAGE RACER	95.000
AIR COMBAT 2	95.000	HYPER MAT. TENNIS	89.000	RAGIN SKIES	79.000
ALIEN TRILOGY	55.000	INCREDIBLE HULK	79.000	RALLY CROSS	79.000
ALL STAR SOCCER	99.000	INDIPENDENCE DAY	89.000	RAPID RACER	95.000
ANDRETTI RACING	59.000	INT SUPERSTAR SOC. DEL.	79.000	RAY TRACERS	79.000
AREA 51	95.000	INT. SUPERSTAR SOC. PRO	99.000	RAYMAN	55.000
ATARI COLLECTION	TEL.	JET RIDER	79.000	RAYSTORM	79.000
BATTLESPORT	89.000	JONAH LOMU RUGB.	99.000	RESIDENT EVIL	85.000
BRAHMA FORCE	99.000	JURASSIC PAR. LOST WOR.	95.000	RESIDENT EVIL: DIR CUT	95.000
BROKEN SWORD	95.000	KING OF FIGHT. 95	79.000	RIDGE RACER	39.000
BROKEN SWORD 2	TEL.	KING'S FIELD	69.000	ROAD RASH	49.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.	KURUSHI IQ	75.000	ROSCO MC QUEEN	95.000
BUST A MOVE 2	55.000	LETHAL ENFORCERS	TEL.	SAMURAI SHODO. III	79.000
BUSTER BROS COL.	TEL.	LIFEFORCE TENKA	95.000	SLAM SCAPE	59.000
CARNAGE HEART	59.000	LOADED	45.000	SOCCER 97	79.000
CASTLEVANIA : DRACU. X	95.000	MADDEN 98	99.000	SOUL BLADE	95.000
CHAMP.SHIP MAN.	TEL.	MAGIC THE GATHERING	TEL.	SPICE WORLD	TEL.
CHRONIC. OF THE SWOR.	89.000	MEGAMAN X 3	79.000	NUCLEAR STRIKE	99.000
CITY OF LOST CHIL.	89.000	MICROMACHINES V3	89.000	SPEEDSTER	69.000
COMMAND & CONQUER	89.000	MONSTER TRUCK	99.000	SPIDER	79.000
COLONY WARS	99.000	MOTO RACER	95.000	STAR GLADIATOR	69.000
C. & C.: RED ALERT	99.000	NAMCO MUSEUM V.1	89.000	STAR WARS: REBEL ASS. II	69.000
COOL BORDER	79.000	NAMCO MUSEUM V.2	89.000	STAR WARS: DARK FORC.	85.000
CRASH BANDICOOT	95.000	NAMCO MUSEUM V.3	89.000	STREET FIGH. EX PLUS	95.000
CRASH BANDICOOT 2	TEL.	NAMCO MUSEUM V.4	79.000	STREET RACER	79.000
CROCK	95.000	NAMCO MUSEUM V.5	79.000	STRIKE POINT	79.000
CRUSADER NO REMORSE	75.000	NAMCO TENNIS	89.000	SUIKODEN	95.000
DARKLIGHT CONFL.	79.000	NANOTEK WARRIOR	69.000	SUPER PANG COLL.	89.000
DESTRUC. DERBY	45.000	NBA IN THE ZONE 2	79.000	SUPER PUZZLE FIGHT. X	75.000
DESTRUC. DERBY 2	95.000	NBA LIVE 97	79.000	SYNDICATE WARS	95.000
DIE HARD TRILOGY	89.000	NEED FOR SPEED 2	79.000	SWAGMAN	95.000
DISCWORLD 2	95.000	NEED FOR SPEED 2: SP.ED.	TEL.	TEKKEN	45.000
DRAGON BALL Z : L. B.22	95.000	NHL 97	65.000	TEKKEN 2	95.000
EXPLOSIVE RACING	89.000	NHL 98	99.000	TEMPEST X3	69.000
FADE TO BLACK	55.000	NHL POWERPLAY 98	TEL.	TEN PIN ALLEY	95.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000	ODD WORLD : ABB'S ODIS.	105.000	TETRIS PLUS	TEL.
FIFA 97	65.000	OVERBLOOD	85.000	THE NOTES	TEL.
FIFA 98	TEL.	OVERBOARD	95.000	THUNDERHAWK 2	55.000
FIGHTIN FORCE	TEL.	PANDEMONIUM	89.000	TIME CRISIS + G-CON	149.000
		PANDEMONIUM 2	TEL.	TOBAL N° 1	69.000
		PARAPPA THE RAP.	69.000	TOKYO HIGHW. BAT.	79.000

OTTI

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

http://www.datas.it/gamestart

TOMB RAIDER	TEL.
TOMB RAIDER 2	105.000
TOSHINDEN	45.000
TOSHINDEN 3	95.000
TOTAL NBA 96	59.000
TOTAL NBA 97	79.000
TRACK & FIELD	55.000
TRANSPORT TYCO.	99.000
TRUE PINBALL	55.000
TUNNEL B1	69.000
TWISTED METAL 2	
WORLD TOUR	79.000
V RALLY	95.000
VANDAL HEART	99.000
VICTORY BOXING	79.000
VIEW POINT	79.000
VR BASEBALL 97	99.000
VR POOL	95.000
WARCRAFT 2	89.000
WAR GODS	TEL.
WARHAMMER	TEL.
WILLIAMS ARCADE	69.000
WING COMMAND. IV	69.000
WING OVER	TEL.
WIPE OUT	45.000
WIPE OUT 2097	95.000
X COM 2	89.000
X KALIBURN	95.000
XEVIOUS 3D	79.000
Z	TEL.

PLAYSTATION USA VERSION

BUSHIDO BLADE	109.000
CARNAGE HEART	39.000
CASTLEVANIA: DRACULA X	115.000
CLOCK TOWER	115.000
CROCK	115.000
DISCWORLD 2	115.000
DRAGON BALL GT	115.000
GHOST IN THE SHELL	119.000
GOLDEN NUGGET	119.000
FINAL FANTASY VII	139.000
FORMULA 1 97	TEL.
GT: GRAN TOURING RACING 98	125.000
MARVEL SUPER HEROES	109.000
MAXIMUM FORCE	115.000
MAXIMUM FORCE+GUN	159.000
MEGAMAN X4	109.000

MORTAL KOMBAT MITH.	119.000
NASCAR RACING 98	115.000
NBA JAM EXTREME	49.000
NEED FOR SPEED 2	65.000
NEED FOR SPEED RALLY	119.000
OGRE BATTLE	115.000
PANDEMONYUM 2	119.000
PROJECT OVERKILL	59.000
RAGE RACER	79.000
REAL BASS FISHING	125.000
RESIDENT EVIL	
DIRECTOR'S CUT	105.000
SPACE JAM	69.000
SPIDER	49.000
STREET RACER	55.000
TEN PIN ALLEY	55.000
TEST DRIVER 4	119.000
TEST DRIVE OFF RO.	59.000
THE CROW	69.000
TREASURE IN THE DEEP	125.000
TWISTED METAL 2	
WORLD TOUR	55.000
VMX RACING	105.000
WILD ARMS	119.000

PLAYSTATION JAP VERSION

ARMORED CORE	135.000
BUSHIDO BLADE	135.000
CHORO Q 2 (PENNY RA. 2)	109.000
COOL BORDER 2	129.000
DORAEMON 2	99.000
DRACULA X	135.000
DRAGON BALL Z GT (FINAL BOUT)	160.000
FRONT MISSION 2	160.000
GALAXIAN 3	39.000
GHOST IN THE SHEL.	129.000
GUN BULLET	139.000
GUN BULLET + G-CON	189.000
GUNDAM ONE YEAR WAR	139.000
KING OF FIGHTER 96	139.000
METAL SLUG	139.000
METROPOLIT. HIGHW. BATT.	99.000
NAMCO 5	99.000
PARAPPA THE RAP.	119.000
RANMA 1/2	179.000
RECIPROHEAT 5000	139.000
RESIDENT EVIL DIR. CUT	TEL.
RIDGE RACER	35.000

ROCKMAN KART	69.000
SAGA FRONTIER	125.000
SALAMANDER DEL.	135.000
SOUL EDGE	95.000
SPECTRAL TOWER	79.000
STRE. FIGH. EX PLU.	155.000
STREET FIGH. ZERO	79.000
TIM CRISIS + GUNC.	195.000
TOBAL N° 2	135.000
TOSHINDEN 3	79.000
ULTRAMAN	75.000
VIRTUA HI RYU NO KEN	139.000
WILD ARMS	99.000

OFFERTE SPECIALI ACCESSORI & CONSOLE

DESCRIZIONE	PREZZO
PLAYSTATION PAL	OFFERTA!!
PLAYSTATION PAL VALUE PACK	OFFERTA
PLAYSTATION UNIVERSALE	TEL.
YAROOZE	TEL.
ANALOG JOYPAD SONY	59.000
BORSA + MEMORY + JOYPAD SONY	109.000
JOYPAD INTERACT	35.000
JOYPAD INTERACT SLOW & AUTOFIRE	45.000
JOYPAD SONY	45.000
JOYSTICK INTERACT PS ARCADE	89.000
LINK CABLE	45.000
MAD CATZ VOLANTE + PEDALIERA	145.000
MEMORY CARD COLOR	35.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MODIFICA UNIVERSALE	TEL.
MOUSE SONY	69.000
MULTITAP SONY	89.000
NEGCON	95.000
PROLUNGA JOYPAD	29.000
PULISCI LENTE	29.000
RF OUT SONY	59.000
RGB CABLE	35.000
SPECIALIZED JOYSTICK ASCIIWARE	129.000
NOVITA': VOLANTE+PEDALIERA	TEL.

GAME START - MODENA
Via della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
Tel. 059/35.93.36 5 linee

EXTRABALL - VITERBO
Via Baracca, 13
0761/22.68.30

GAME START - BOLOGNA
Via Piave, 37 A/B
051/6152943

KONSOLLE - RAVENNA
Via Di Roma, 184 -
Tel. 0544/36.04.0

Videogames

KONSOLLE

Progettazione grafica Main Street - MO - http://www.mainstreet.it

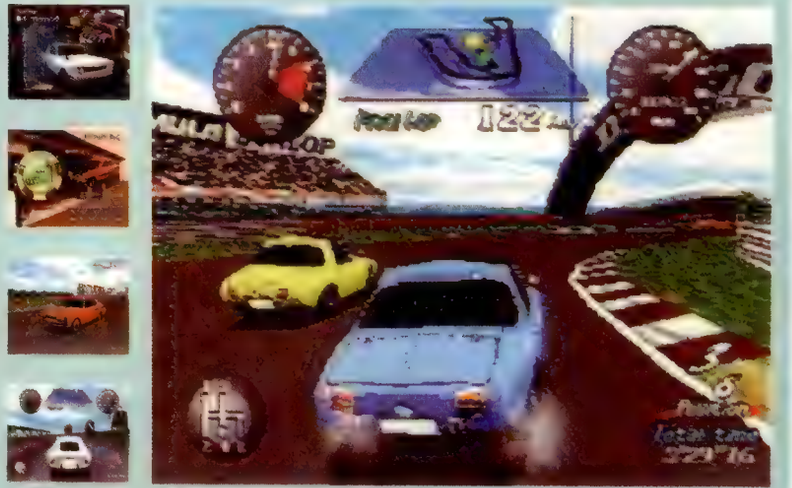
IL TOKYO GAME SHOW (QUI SOPRA LA LOCANDINA DELLA MANIFESTAZIONE) SI TERRÀ DAL 20 AL 22 MARZO. PERCHÉ NON APPROFITTARNE PER FARE UN SALTO NEL PAESE DEL SOL LEVANTE?

Big in Japan

Il 16 dicembre scorso, ***CESA*** *ha indetto una conferenza stampa per illustrare il programma della prossima edizione del* ***Tokyo Game Show*** *che si terrà al Makuhari Messe di Tokyo dal 20 al 22 Marzo. La manifestazione videoludica occuperà ben otto padiglioni del colossale centro fieristico, per un totale di 54.000 m², **un terzo in più della passata edizione**. Per evitare il formarsi di code chilometriche, il numero dei cancelli d'entrata è stato triplicato. Sebbene il numero delle compagnie presenti sarà inferiore rispetto a quello della scorsa edizione – 89 contro 104 - il numero di software presentato è **notevolmente lievitato**. Tra le nuove categorie introdotte ci saranno le produzioni per PC, settore in forte crescita in Giappone. Allestito in collaborazione con Microsoft, il PC Corner darà la possibilità alle aziende occidentali di mostrare le loro ultime novità in campo videoludico. Un appuntamento imprendibile quindi, del quale* **Super PlayStation Console** ***promette un dettagliato reportage sin d'ora.***

GREATEST '70

Da Epoch – nota al grande pubblico soprattutto per la serie videoludica di *Doraemon* – arriva un nuovo gioco di corsa per Sony PlayStation. La casa nipponica ha scelto di seguire l'esempio di Climax - che con l'originale ***Runabout*** ha dato uno scossone a un genere invero inflazionato - presentando un prodotto non meno bizzarro. La peculiarità di ***Greatest '70*** risiede nella scelta di inserire una serie di macchine giapponesi "storiche", in uso negli anni settanta, come la mitica Toyota 2000 GT. Epoch ha inoltre assicurato la presenza di qualche auto europea.
Come impone l'ultima generazione di *racing games* – da ***Rage Racer*** a ***Gran Turismo*** – anche qui la possibilità di configurare la propria vettura rappresenta uno dei momenti clou del gioco. Lo scopo di ***Greatest '70*** consiste nel potenziare il proprio bolide attraverso ricambi e lavoretti più o meno legali. Per farlo, dovremo prima superare agguerriti piloti virtuali in una serie di gare mozzafiato. Solo in questo modo, infatti, vinceremo i crediti necessari per upgradare il nostro mezzo. ***Greatest '70*** sembra essere particolarmente valido sul fronte delle opzioni e delle modalità di gioco. Per quanto concerne queste ultime, segnaliamo la presenza di uno *Story Mode* della sfida a tempo. Il gioco dovrebbe essere disponibile nei migliori negozi di importazione parallela mentre state leggendo queste righe e la recensione è pressochè imminente.



IL GIOCO IDEALE PER I PATITI DELLE ELABORAZIONI! NONOSTANTE L'AMBIENTAZIONE RETRODATATA, GREATEST '70 È CURATO TECNICAMENTE FINO NEI MINIMI DETTAGLI.

DURANTE LA CONFERENZA STAMPA, CESA HA ANCHE FORNITO NUOVI DETTAGLI SULLA PREMIAZIONE DEL MIGLIOR GIOCO PRODOTTO NEL '97 IN GIAPPONE. Da un totale di 365 titoli, cinquanta giochi verranno scelti dai membri del *CESA* per essere presentati a una giuria specializzata incaricata di giudicarli. I loro voti verranno poi comparati con quelli dei giocatori giapponesi forniti via Internet, telefono o lettera dal 20 febbraio al 22 marzo. Ad altre giurie, composte da esperti del settore, è stata affidata l'assegnazione di premi secondari. Tra i titoli sottoposti all'esame dei membri *CESA* è interessante notare che meno della metà appartengono a PlayStation contro i 108 del Saturn e 18 del Nintendo 64, a dimostrazione del fatto che in Giappone sono le macchine Sony e Sega a dominare ancora il mercato. Restando in tema di manifestazioni ludiche, si terrà ad Hong Kong dal 24 al 25 gennaio, il *Super PlayStation Mini Expo*, che nonostante le voci, non è stato organizzato da **Super PlayStation Console**... Tra le etichette partecipanti ci sono Bandai, Hudson, Konami, Namco, Square e Sony che presenteranno le loro ultime produzioni. L'importanza dell'evento sta nel fatto che la versione PlayStation di ***Tekken 3*** verrà mostrata per la prima volta al pubblico. La scelta di Sony di organizzare una fiera dedicata all'estremo oriente va interpretata come l'ennesimo tentativo d'imporre la sua presenza in un mercato penalizzato da una forte pirateria. È infatti da tempo che ditte come Sony, Sega e Nintendo cercano di combattere questo fenomeno che, partendo da

R-TYPES: *IN ATTESA DI* R-TYPE DELTA *POSSIAMO SOLLAZZARCI CON I PRIMI EPISODI DELLA MITICA SAGA SPARATUTTO.*

KATOKI KUBE *SI ISPIRA CHIARAMENTE A* **GRAN TURISMO** *DI* **SONY.**

GUNDAM BATTLE MASTER 2 *VANTA SPRITE GIGANTESCHI.*

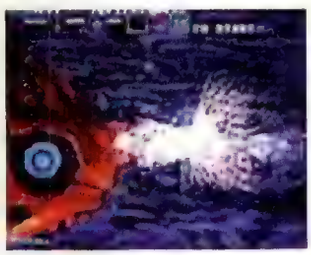
Hong Kong e Taiwan, si è ormai esteso a livello mondiale.

SCOPPIA LA GUERRA TRA MARVEL E CAPCOM

Capcom ha rivelato il prossimo titolo della serie *Versus* (no, Versace non c'entra, ndt) intitolato ***Marvel Vs Capcom***. L'ennesimo picchiaduro a incontri della casa di Osaka vede combattersi gli eroi più illustri della Casa delle Idee contro i personaggi più famosi della Capcom. Tra le presenze più interessanti segnaliamo Venom, War Machine, Morrigan, Strider Hiryu e persino Rockman. I personaggi disponibili sono in tutto quindici, otto Capcom e sette Marvel. Rispetto alle precedenti edizioni la meccanica di gioco ha subito qualche cambiamento. Grazie al *Variable Cross System* è ora possibile utilizzare due personaggi contemporaneamente: questo significa che nell'arena di gioco potranno apparire quattro lottatori allo stesso momento. Un elemento di gioco che renderà molto complesse le conversioni per console. È stato inoltre aggiunto un terzo personaggio che aiuterà il giocatore durante lo scontro. Vi sono una ventina di *sub-characters* come Sakura, Ibuki, Guile, Anita, Arthur di ***Ghost'n'Goblins***, Jubelee e The Mighty Thor. Capcom ha inoltre mostrato ***Star Gladiator II: Nightmare of Bilstein***, *sequel* dell'omonimo picchiaduro a incontri poligonale già convertito per PlayStation. Il numero di personaggi a disposizione del giocatore è lievitato a quattordici, sono stati eliminati i *ring-out* e i fondali sono composti da animazioni in computer grafica. Il gioco è ancora basato su *hardware* System 11 quindi è auspicabile una perfetta conversione. Il *coin-op* non ha ancora una data di uscita, ma secondo alcune indiscrezioni dovrebbe essere disponibile entro la metà di quest'anno. Per quanto riguarda il mercato casalingo, è in arrivo la conversione per PlayStation di ***Pocket Fighter***. Il gioco è una versione parodistica dei classici picchiaduro a incontri Capcom e contiene personaggi provenienti principalmente della saga di ***Street Fighter*** e ***Vampire***. Caratterizzato da controlli molto semplici, vanta mosse speciali particolarmente bizzarre e divertenti. La versione da casa sarà penalizzata dal probabile taglio di alcuni *frames*, ma vista la qualità delle recenti conversioni Capcom, il risultato dovrebbe essere comunque accettabile.

Sempre rimanendo in quel di Osaka, SNK ha mostrato le prime immagini di ***King of Fighters: Kyo***. Il gioco consiste in un'avventura grafica basata sull'omonimo *manga*, a sua volta ispirato al celebre picchiaduro ad incontri. La storia descritta nel gioco ha luogo tra la versione ***'96*** e ***'97*** di ***King of Fighters***. Aspettatevi di vedere tutti i personaggi del picchiaduro assieme a nuovi combattenti creati appositamente per il gioco. I combattimenti sem-

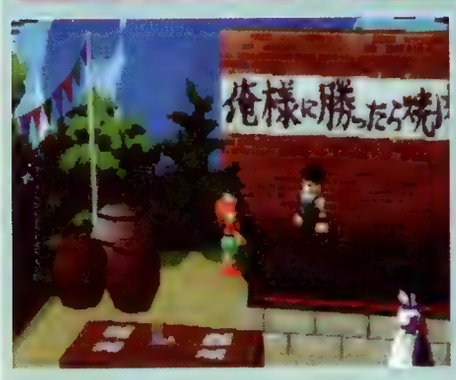
LA VERSIONE PLAYSTATION DI* SLAYER ROYAL *SARÀ NETTAMENTE SUPERIORE A QUELLA* SATURN *(A CUI SI RIFERISCE LA FOTO).

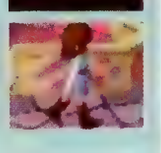


LA GRAFICA POLIGONALE DONA A* G-DARIUS *UN LOOK PARTICOLARMENTE AGGRESSIVO.

KASE NO MONOGATARI

Prodotto da ASCII, ***Kase no Monogatari*** è un ambizioso gioco di ruolo realizzato dalla medesima cricca di ***Derby Stallion***. Invece di sghignazzare, fareste bene a non sottovalutarla: il simulatore di corse di cavalli ha infatti raggiunto in Giappone vendite analoghe a quelle di ***Final Fantasy VII***, ossia poco meno di tre milioni e mezzo di copie. Non è raro che un *manga* o un *anime* vengano trasposti in videogiochi, ma questa volta siamo di fronte a qualcosa di assolutamente inedito. ***Kase no Monogatari*** ("La leggenda di Marte" in giapponese) è infatti basato su un popolare radiodramma nipponico. In termini di dettaglio grafico, ***Kase no Monogatari*** non ha nulla da invidiare a prodotti più blasonati. Per quanto concerne il *gameplay*, le battaglie e la ricerca si svolgeranno nel medesimo scenario, a differenza di titoli come ***Final Fantasy VII*** in cui le due fasi sono nettamente distinte.





GAME OVER
VIA APUA, 36 - 54011 AULLA (MS)
TEL. E FAX (0187) 408257
VENDITA AL MINUTO E PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP & USA
VENDITA CONSOLE, SOFTWARE, VIDEOGAMES
VIDEOMANGA, ACCESSORI E GIOCHI USATI
TUTTE LE NOVITA' PER
PlayStation
SUPER NINTENDO
GAME BOY
NINTENDO64
SEGA SATURN
MANGA
PERMUTIAMO IL TUO GIOCO
OFFERTISSIMA
GIOCHI PER MEGA DRIVE E SUPER NINTENDO A PARTIRE DA £ 29.000

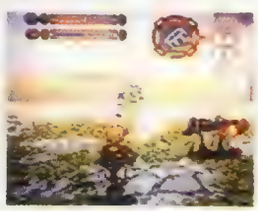
CRISIS CITY

Previsto per il 26 di febbraio in Giappone, ***Crisis City*** è uno sparatutto a bersaglio interamente tridimensionale. Il gioco prende a prestito i temi e le ambientazioni di titoli come ***Overblood*** e ***Resident Evil*** per offrire momenti di blastaggio totale. L'azione si svolge in scenari apocalittici infestati da criminali robotici e non. Un sistema di riprese dinamiche contribuirà a rendere l'esperienza ludica il più affine possibile a quella cinematografica. Gli sviluppatori hanno infatti ammesso di essersi ispirati a pellicole come *Terminator, Desperado, Nikita* e *Lethal Weapon* nel tentativo di creare uno *shoot'em up* entusiasmante. Nel corso del gioco potremo utilizzare differenti armi come mitragliatori, fucili di precisioni e pistole per eliminari gli avversari. I proiettili saranno comunque limitati e i giocatori dovranno evitare di sprecare i colpi. È prevista anche l'opzione di sfida contro un avversario umano attraverso *split screen.* Al pari di ***Elemental Gearbolt***, anche ***Crisis City*** è compatibile con *G-Con 45*, la pistola a raggi luminosi prodotta da Namco.

bra avverranno tramite menù, per mezzo dei quali si sceglierà l'attacco da effettuare. SNK ha inoltre annunciato la conversione di ***King of Fighters '97*** per PlayStation: il titolo dovrebbe uscire questa primavera insieme alla suddetta avventura. Per ciò che concerne le macchine a gettone, annunciata la prossima uscita di ***Metal Slug 2***, presto anche per PlayStation, e di ***King of Fighters '98***. Al momento non abbiamo molti dettagli a riguardo: aspettatevi maggiori informazioni al più presto.

ASPETTANDO TOKIMEKI 2...

Konami ha annunciato un ennesimo gioco basato su storie d'amore e appuntamenti. A differenza di ***Aitakute...Your Smiles In My Heart*** e ***Tokimeki Memorial, Aoyama Love Stories*** è un'avventura dal *target* adulto. Lo sviluppo del gioco dovrebbe essere ultimato entro la fine dell'anno. In campo *arcade* Konami ha annunciato cinque nuove produzioni. ***Fighting Wushu 2nd*** è il *sequel* di uno dei primi titoli usciti su hardware Cobra. Questo nuovo picchiaduro poligonale vanterà quattordici personaggi e una nuova modalità di gioco particolarmente veloce. ***Racing Jam SDX*** consiste in un gioco di guida sempre basato su Cobra, con possibilità di collegamento tra più *coin-op*. ***Handle Champ*** rappresenta una collezione di minigiochi da affrontare contro la CPU o un amico. ***Smash & Spin*** è una simulazione di ping pong dai dettagli ancora oscuri per il momento. Infine segnaliamo ***Beat Mania***, un simulatore di DJ con tanto di cassone dotato di piatti per *scratchrare.* Il titolo è simile a ***Parappa The Rapper***: il giocatore deve seguire il ritmo della musica muovendo i piatti posti sul *coin-op*. Le musiche vanno dalla techno al reggae e il gioco può essere affrontato sia da soli che contro un amico. ***Beat Mania*** arriverà presto anche su PlayStation. A proposito del *rapper* virtuale di Sony (che ha venduto in patria più di un milione di copie), è stato recentemente annunciato il *sequel* del gioco. Lo sviluppo di ***Parappa The Rapper 2*** è appena agli stadi iniziali di sviluppo: non attendetevi quindi l'uscita per il mercato giapponese prima della fine dell'anno.



FOX JUNCTION: *GLI ACTION RPG NON SONO MOLTO DIFFUSI PER PLAYSTATION.*

GIRLFRIEND OF STEEL: EVANGELION *DEBUTTA FINALMENTE ANCHE SU PLAYSTATION.*

ULTRAMAN: FIGHTING EVOLUTION *NON SEMBRA PROMETTERE DOSI DI GIOCABILITÀ MOLTO ELEVATE.*

RPG GAME ARTS ARRIVERÀ PER PLAYSTATION!

Game Arts ha da tempo in fase di sviluppo la conversione per PlayStation del suo splendido gioco di ruolo ***Lunar: The Silver Story***. Il popolare RPG dovrebbe addirittura essere ultimato entro il mese di maggio. Alcune indiscrezioni indicano Working Design come possibile candidata per l'adattamento occidentale del gioco. Questo assicurerebbe una versione in inglese estremamente rispettosa del gioco originale. La notizia dell'entrata di Game Arts nelle terze parti Sony potrebbe anche tradursi in una prossima conversione di ***Grandia*** per PlayStation. Alcuni mesi fa la suddetta firma si era detta disponibile a un'eventuale conversione per altri sistemi se il gioco avrebbe goduto del successo sperato. Uscito da poco per Sega Saturn dopo quasi tre anni di sviluppo, ***Grandia*** è un autentico capolavoro.
Auguriamoci quindi che Game Arts decida di convertirlo anche per la console Sony. Sempre da GD Net è in arrivo ***Slayers Royale***, un *simulation RPG* ispirato all'omonimo *anime*. Previsto per aprile conterrà molti elementi in più rispetto alla versione Saturn e sarà compatibile con il *Dual Shock*. Enix ha annunciato il *sequel* di ***Star Ocean*** per PlayStation. La meccanica di gioco di ***Star Ocean Second Story*** è analoga a quella del precedente, ma Enix ha inserito alcune innovazioni. Tra queste segnaliamo una nuova interfaccia di combattimento in tempo reale. I personaggi combatteranno in un'arena tridimensionale non controllati dal giocatore, ma da una complessa routine d'intelligenza artificiale. L'uscita del gioco è prevista per marzo.
Ancient ha in sviluppo un nuovo *action RPG* poligonale intitolato ***Fox Junction***. Il gioco miscela fondali poligonali con personaggi realizzati in 2D.
L'ambientazione è futuristica è vede il protagonista combattere robot utilizzando lui stesso un *mech*. L'aspetto sonoro di ***Fox Junction*** è particolarmente curato e vanta la presenza per i dialoghi di numerosi doppiatori famosi e di una colonna sonora realizzata dall'autore delle musiche di ***Y's***. Il gioco dovrebbe essere completato entro primavera. Data East ha prodotto un nuovo episodio della serie di adventure dedicata al detective ***Jinguuji Saburo***, saga iniziata una decina di anni orsono su Nintendo Famicom. In ***Private Detective Jinguuji Saburo*** dovrete risolvere svariati casi cercando indizi e interrogando persone. Nel caso siano restie a darvi informazioni potrete corromperle o costringerle a parlare con metodi meno delicati. L'uscita è prevista in Giappone entro aprile. Koei distribuirà una versione speciale del *simulation RPG* ***Soldnerschild*** a partire da fine marzo. Il gioco, già uscito con successo su Saturn, vanterà elementi aggiuntivi e filmati non presenti nella versione per la console Sega.

UNA FIDANZATA D'ACCIAIO PER SHINJI

Dopo la popolarissima, e costosissima, versione per Windows 95 e l'imminente versione Macintosh, Gainax si appresta a convertire ***Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel*** anche per PlayStation. Il gioco consiste in un'avventura grafica

DAL CD DEMO PRESENTE NELLA CONFEZIONE DI* CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON: *IL FILMATO DEDICATO A* PARASITE EVE *È MOLTO SUGGESTIVO.

su quattro CD con finali multipli contenente tonnellate di disegni e animazioni originali. La storia ruota intorno a un misterioso bombardamento di Neo Tokyo 3 non effettuato dagli angeli. Il giorno dopo, una nuova misteriosa ragazza appare nella vita del protagonista Hikari Shinji con cui inizierà una relazione. Ne seguiranno numerosi inconvenienti per Hikari, i suoi compagni e l'intera Nerv. La produzione è interamente curata dallo staff della serie, quindi aspettatevi una notevole qualità di musiche e disegni. Il suo sviluppo dovrebbe essere completato entro quest'estate. Sempre rimanendo in tema di *anime*, Bandai ha annunciato ***Gundam Battle Master II*** (basta, per pietà... Ndr). Il gioco vanterà *sprites* di grandi dimensioni come il precedente episodio. Vi saranno inoltre nuovi *Mobile Suit*, un sistema difensivo rinnovato e nuove mosse speciali. Lo sviluppo dovrebbe venir completato entro i primi mesi di quest'anno. Banpresto distribuirà entro febbraio un picchiaduro poligonale dedicato a Ultraman. In ***Ultraman: Fighting Evolution*** si potranno controllare otto personaggi comprendenti svarianti ultraman e mostri alieni. La meccanica di gioco è ispirata ai precedenti picchiaduro dedicati al supereroe giapponese: non aspettatevi nulla di particolarmente complesso quindi. Restando in tema di videogiochi tratti da *anime*, segnaliamo che SCEE si appresta a commercializzare anche nel vecchio continente il discreto ***Ghost in the Shell***. Sviluppato da Exact (creatori di ***Jumping Flash 1*** & ***2***), lo sparatutto basato sull'omonimo manga di Masamune Shirow permette di controllare un poderoso Fuchikoma per le strade di una metropoli futuristica. Ritroveremo nella versione europea lo spettacolare *soundtrack* – composto da autori come Hardfloor e Dave Angel – mentre il parlato in giapponese è stato rimpiazzato dall'inglese. Pubblicato in Giappone l'anno scorso, ***Ghost in the Shell*** arriverà in Europa a maggio.

Il ritorno dello sparatutto Taito

Taito si appresta a completare lo sviluppo di ***G-Darius*** per PlayStation. Il nuovo episodio della saga di ***Darius*** consiste in uno sparatutto poligonale a *scrolling* orizzontale caratterizzato da boss finali di enormi dimensioni. La versione PlayStation godrà dei recenti miglioramenti apportati al *coin-op* che comprendono un migliore bilanciamento del gioco. L'uscita per il mercato giapponese dovrebbe avvenire entro primavera. Parlando di grandi ritorni, si delinea finalmente il contenuto di ***R-Types*** che verrà presto distribuito per PlayStation. Il gioco contiene i primi due titoli della saga, una presentazione in computer grafica, una collezione d'immagini e un filmato riguardante il nuovo ***R-Type Delta***. Quest'ultimo, attualmente in fase di sviluppo per PlayStation, è uno sparatutto interamente poligonale che ricorda lo splendido ***Einhander*** di Square. Genki ha annunciato due giochi di guida che dovrebbero essere disponibili entro primavera. ***Katoki Kube***, previsto per fine febbraio, è una simulazione particolarmente realistica realizzata in collaborazione con la rivista *Revspeed*. Il gioco comprende anche uno *story mode* e una modalità *versus* mediante *split-screen*. ***D-Hayashi High Speed Road Racing Legend*** è invece basato sull'omonimo manga estremamente popolare in Giappone. La caratterizzazione dei personaggi è ispirata al fumetto mentre le vetture disponibili corrispondo a macchine realmente esistenti. Il gioco dovrebbe uscire per maggio.

Fushigi Na Data Disk

Ad accompagnare l'*action RPG* di Square ***Chocobo Mysterius Dungeon***, che trovate recensito su questo numero di **Super PlayStation Console**, c'è un CD demo che include filmati di ***Parasite Eve, Soukagi, Front Mission Alternative*** e ***Bushido Blade 2***. Molto più interessante è la demo giocabile di ***Xenogears*** che rivela il complesso motore 3D del gioco. Le animazioni dei personaggi, realizzati in 2D, sono estremamente fluide e la rotazione della visuale risulta priva di rallentamenti anche all'interno delle case. Particolarmente convincente anche l'interfaccia di combattimento basata su combinazioni di attacchi attivabili premendo in sequenza i tasti del pad. Dispiace invece la presenza di attacchi casuali, soprattutto dopo aver visto ***Grandia*** su Saturn. La vera sorpresa del *data disk* sono però alcuni salvataggi, riversabili su *memory card*, che consentono di avere il massimo di *items*, personaggi e caratteristiche in molti dei giochi Square usciti fino ad ora. I *file* presenti sono dedicati a ***Final Fantasy VII***, ***Final Fantasy Tactics***, ***Saga Frontier***, ***Front Mission Second***, ***Bushido Blade***, ***Tobal 2*** e persino ***Einhander***. Tra i vantaggi di cui godrete vi segnaliamo la possibilità di iniziare ***FF VII*** con tutti gli *item* e la materia, giocare a ***FFT*** con Cloud sin dall'inizio e utilizzare tutti i mech di ***FMS***. Impareggiabile Square...

DIEGO CORTESE

ULTIMA ORA! ORE TOMBA IN EUROPA!

Sony Computer Entertainment ha annunciato la distribuzione ufficiale di ***Ore Tomba***. Sviluppato da Whoopee Camp, il platform bidimensionale presentato in esclusiva sul numero scorso di **SPC** arriverà a giungo/luglio. Bel colpo!

I SALVATAGGI DISPONIBILI NEL CD DEMO DI* CHOCOBO *RISERVANO NOTEVOLI SORPRESE.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE L.389.000

ACE COMBAT 2	TEL
BIO HAZARD II	TEL.
BUSHIDO BLADE	L.99.000
BOMBERMAN WORLD	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
COBRA PSYCO GUN 2	TEL
CRITICAL BLOW	TEL
DAKAR 97	L.99.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
EINHANDER	TEL
GRAN TURISMO+PAD ANALOG.	
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
Z GUNDAM	TEL
F1 97 EURO	L.95.000
HOKUTO NO KEN	L.139.000
KING OF FIGHTERS 96	L.129.000
INDY 500	TEL
XENOGEAR	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.129.000
MARVEL S.HEROS	L.115.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.49.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PUYO PUYO SUN	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
ROCKMAN DASH	TEL.
S. ADV. ROCKMAN 3D	TEL
SNOW BREAK	TELL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL
FINE SCORTA:	
BURNING ROAD USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

GIOCHI JAP/USA

ARC THE LAD MONSTER GAME	TEL
ARMORED CORE	L.119.000
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	TEL
BODY HAZARD	L.99.000
CART WORLD SERIES	L.89.000
CASTLEVANIA X	TEL
CYBERBOTS	TFI
EINHANDER	TFI
FOS	
TEL	
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	TEL
FIGHTING FORCE	TEL
FINAL MATCH TENNIS	L.49.000
GHOST IN THE SHELL	L.129.000
GRAND TOUR RACING	L.115.000
GUN BALLET	L.95.000
GUNBIKE	TEL
NASCA RACING USA	L.59 000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	L.115.000
MOTO RACER	TEL
NEED FOR SPEED RALLY	TEL.
OVERDRIVING SKYLINE	TEL
PARAPPA THE RAPPA EURO	L.79.000
PUZZLE FIGHTERS 2 EURO	L.79.000
PUYO PUYO THE ULTIMATE	TEL
PUZZLE BOBBLE 3	TEL
RAYSTORM	L.119.000
SENNA KART DUEL 2	TEL
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
TENCHU	TEL
TOMB RAIDER 2	TEL
TOTAL NBA 97 EURO	L.69.000
ZERO DIVIDE 2	L.99.000
VIRTUAL HIRYUKO NO KEN	TEL
XENOGEAR	TEL

GIOCHI USATI PAL L.29.000/39.

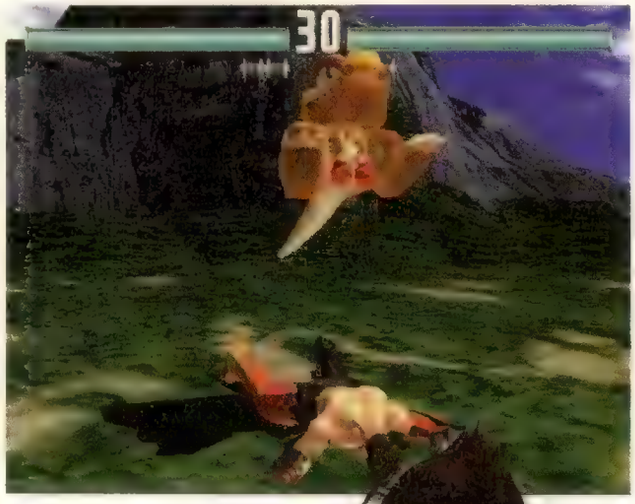
CAVO RGB SCAT	L.27.000
JOYPAD SONY	L.37.000
MEMORY CARD 15B	L.39.000
MEMORY CARD 120 SLOT	L.69.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD ANALOGICO	L.69.000
PAD ANALOGICO VIBR.	L.99.000
PISTOLA NAMCO	L.99.000

ATTENZIONE!!!!
SPEDISCICI UN GIOCO PER PSX +LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA
LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE LIT. 18.000.

Tekken 3

Il piccolo Gon è un pestifero dinosauro sputafuoco.

Namco non finisce di sorprenderci. È stato infatti confermato che la versione PlayStation del popolare coin-op *Tekken 3* includerà una serie di personaggi e scenari inediti. Si parla anche di modalità di gioco assenti nella versione originale. **Super PlayStation Console** è in grado di rivelare la prima sorpresa: Gon, l'impareggiabile dinosauro creato dalla fervida fantasia del *mangaka* Masashi Tanaka, è stato inserito nella lista dei lottatori del *beat'em up*. Le innovazioni della versione casalinga controbilanciano un dettaglio grafico leggermente inferiore a quello dell'originale. Com'è noto, il *coin-op* è basato su un hardware più sofisticato del 32-bit Sony e i programmatori sono stati costretti ad accettare alcuni compromessi sul piano estetico per non compromettere la giocabilità. Il numero dei poligoni che compongono i lottatori è stato ridotto di circa il 20% e anche i fondali hanno subito un certo ridimensionamento. Per mantenere un *frame rate* accettabile, dovremo probabilmente aspettarci scenari statici e bidimensionali. Pare inoltre improbabile una commercializzazione simultanea in Giappone e in Occidente di ***Tekken 3***. L'uscita nipponica è infatti prevista per la fine di marzo, mentre in Europa non arriverà prima dell'estate. Non si escludono, comunque, posticipi e ritardi. Restate in linea per ulteriori informazioni: **Super PlayStation Console** seguirà l'evolversi della situazione fino all'uscita del gioco.



Chi è Gon?

Creato da Masashi Tanaka, Gon è uno dei personaggi più atipici e originali del panorama a nuvolette del Sol Levante. Cucciolo di dinosauro famelico e prepotente sopravvissuto all'estinzione del Cretaceo, Gon passa il suo tempo a dormire e a mangiare. Il rettile a sangue caldo è dotato di una forza sovrumana che lo rende capace di imprese impossibili. In questo senso, la scelta di Namco di inserirlo nella rosa dei lottatori di ***Tekken 3*** non poteva essere più azzeccata. Nonostante le sue dimensioni ridotte, Gon è rispettato da tutti gli altri animali. Edito in Giappone da Kodansha e pubblicato in Italia dall'attivissima Star Comics (collana *Storie di Kappa*), il manga di Tanaka si distingue per una qualità del disegno e per una narrazione dinamica, se non frenetica. Le tavole sono concepite e realizzate con un'ottica cinematografica e l'assenza di dialoghi rende la lettura scorrevole, ma non per questo superficiale.

Il personaggio creato da Masashi Tanaka è presente in Tekken 3!

Titolo : Tekken 3
Casa : Namco
Uscita : Marzo
N° Giocatori: 1-2
Genere : Picchiaduro

Botte **da orbi**

*Quali sono gli antagonisti di **Tekken 3**? La vostra testata preferita vi presenta una **guida ragionata** ai combattimenti virtuali per Sony PlayStation...*

Dead **or Alive**

Conversione diretta dell'omonimo *coin-op* Tecmo, ***Dead or Alive*** può essere considerato al versione "sexy" di ***Virtua Fighter 2***. Non a caso, è basato sul medesimo hardware del picchiaduro Sega. La versione Saturn ha ottenuto un buon successo di vendite e quella PlayStation, prevista in Giappone per marzo, sarà compatibile con il *Dual Shock*, ma non supporterà il controllo analogico. In compenso, saranno inclusi almeno tre scenari inediti come l'area suburbana e nuovi costumi per i personaggi...

Bushido Blade 2

Presentato sul numero scorso di **Super PlayStation Console**, l'attesissimo *sequel* di ***Bushido Blade*** rappresenta una delle alternative più appetibili a ***Tekken 3***. Sviluppato dall'inarrestabile Squaresoft, ***Bushido Blade 2***. Segnaliamo che Sony Computer Entertainment Italia distribuirà a marzo la versione PAL dell'originale ***Bushido Blade***. Meglio tardi che mai...

Soukagi

Ancora da Square-Soft arriva un bizzarro *spin-off* di ***Bushido Blade 2***. *Action/beat'em up* interamente poligonale che occupa la bellezza di tre CD-ROM, ***Soukagi*** è previsto in Giappone per la fine di marzo. Non mancheremo di parlarne approfonditamente sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

CRAZY VIDEO
Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

CRAZY Point
vendiamo per VOI il vostro usato

PAVIA
Get Ready
Via Cardano 10/12 Tel. 0382/20957
Provaglio D'Iseo (BS)
Power Consol
Via Edison 11 Tel. 030/9823858

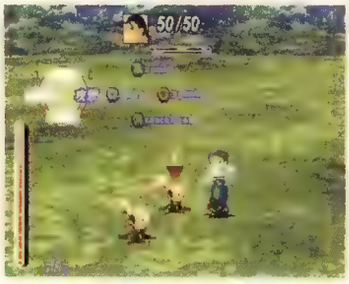
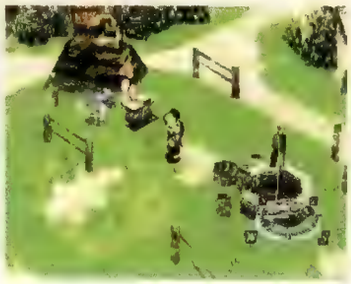
Videogiochi da tutto il mondo

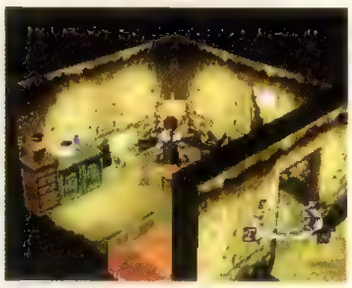
VENDITA CONSOLE
vendita computer e accessori
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

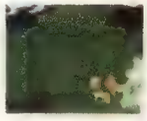
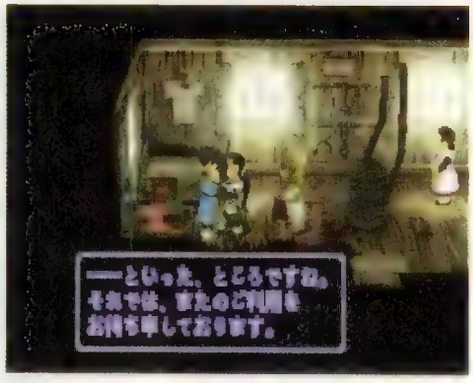
SONY PLAYSTATION universale + gioco L. 449.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

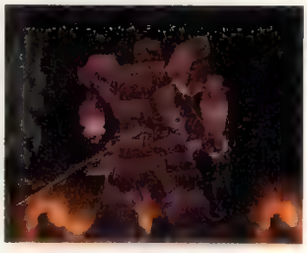



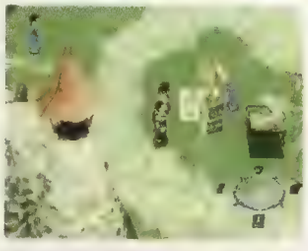


Xenogears

Fei ed Ellie sono i protagonisti di *Xenogears*, il nuovo colossale *action RPG* di SquareSoft. Il primo è un giovane guerriero che ha perso la memoria e vagabonda di villaggio in villaggio alla ricerca delle sue origini.





IL TESTO GIAPPONESE ABBONDA: SPERIAMO CHE L'INGLESE SIA SELEZIONABILE ATTRAVERSO UN MENU COME IN **FRONT MISSION ALTERNATIVE!**

Titolo : **XENOGEARS**
Casa : **SQUARESOFT**
Uscita : **MARZO**
N° Giocatori: **1**
Genere : **ACTION RPG**

A Raham, Fei incontra Ellie, nata nel Regno di Solaris. I due decidono di unire le forze per fermare un'invasione aliena. Per farlo, i personaggi utilizzeranno antichi robottoni da combattimento, i *Gear*, scoperti quasi per caso da Fei. Ma per attivare i *mech* dovremo prima recuperare un motore, del carburante e altri componenti sparse nell'esteso mondo creato dalla fantasia dei programmatori nipponici. Potremo barattare i pezzi, acquistarli oppure tentare di rubarli per potenziare il più possibile il nostro mezzo. Il gioco è stato sviluppato dalla crema degli sviluppatori Square a partire da Mitsuo Tanaka, responsabile di ***Secret of Mana*** (un nuovo episodio della serie pare sia in fase di sviluppo per Nintendo 64) e Tetsuya Takahashi (***Final Fantasy IV***). La colonna sonora è stata composta da Yoneda-san, noto al grande pubblico per l'eccellente *soundtrack* di ***Chrono Trigger***. ***Xenogears*** è stato realizzato con l'ausilio di nuove tecniche di animazione. Il gioco è assimilabile allo splendido ***Grandia*** (recensito su **Mega Console**) per Saturn: anche qui troviamo scenari tridimensionali ruotabili, *sprites* e poligoni e soprattutto un'area di gioco impressionante. Il sistema di combattimento tra *mech* rappresenta un'evoluzione di quello incontrato in ***Final Fantasy VII***. Secondo alcune indiscrezioni, Square potrebbe usarlo anche in ***Final Fantasy VIII***, previsto per la fine del 1998. Ogni personaggio può affrontare gli avversari in tempo reale utilizzando vere e proprie *combo* oppure delegare alle unità di attacco il compito di tostarli e assistere placidamente allo scontro. L'uscita di ***Xenogears*** è prevista per marzo in Giappone. Non è stata ancora ufficializzata un'adattamento per i mercati occidentali. Non ci resta che incrociare le dita...

IL SISTEMA DI INQUADRATURE DINAMICHE CONSENTE DI RUOTARE GLI SCENARI IN MODO VERAMENTE SPETTACOLARE.

UPDATE: RPG IN INGLESE

Il settore dei giochi di ruolo PlayStation è in fermento. Dopo il grande successo in termini di vendite di ***Final Fantasy VII***, Psygnosis ha acquistato i diritti di distribuzione per l'Europa di ***Alundra***. La versione in lingua inglese di ***Breath of Fire III*** arriverà solo a marzo. Contemporaneamente vedremo anche ***Final Fantasy Tactics*** e ***SaGa Frontier***. Non sono ancora state annunciate, invece, le date di commercializzazione delle versioni occidentali di ***Chocobo's Mysterious Dungeon***, ***Front Mission Alternative***, ***Front Mission 2*** di SquareSoft, ***Other Life***, ***Azure Dreams*** e ***Suikoden 2*** di Konami, ***Tales of Destiny*** (Namco).

– Ho letto sul giornale
che giocare a flipper fa male.
Così ho smesso di leggere. –

empire
INTERACTIVE

PlayStation™

™ e "PlayStation"™ sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

timeshock!

Distribuzione Divertimenti Elettronici
VERTE
Italia

distributore esclusivo

timeshock!

realmente... molto, molto più bello della realtà.

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) Tel. 0331-226.300 - Fax 0331/226.999 www.cdverte.it

Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

PRESERVATIVO FACCINA
STUFI DI SMANETTARE CON IL JOYSTICK?

Bio Big in Japan

Giappone, ultima frontiera videoludica. *Quello che segue è il diario di* ***Fabio Massa****, in arte "Biomassa" compilato durante due intense settimane a Osaka.*

MANCANO CINQUE GIORNI A NATALE. SONO LE 8 DEL MATTINO: TRA MENO DI TRE ORE PARTE L'AEREO DA MILANO LINATE PER OSAKA. Un solo scalo, a Francoforte. Finalmente il mio sogno sta per diventare realtà: parto per il Giappone. Sono cresciuto a pane e videogiochi, divorando *manga* e *anime*, praticando arti marziali per illudermi di vivere nel paese del Sol Levante e non in un triste agglomerato urbano alla periferia di Milano. Non riesco quasi a crederci: potrò finalmente toccare con mano lo stile di vita nipponico, scoprire cosa fanno, cosa pensano relamente, al di là degli stereotipi e dei luoghi comuni.
Un'autentica *full immersion* in Giappone. Mentre aspetto la chiamata ripenso a quella telefonata che aveva reso possibile il viaggio. Una sera, il mitico Nippo mi chiama da Osaka e mi butta lì: "*Perché non vieni a trovarmi qua, in Giappone? Ti ospito volentieri nel mio appartamento...*". Sto parlando di Nippo, alias Maurizio Campana. Ex-collaboratore di **Super Console** (quando era ancora dedicata a Super Famicom), Maurizio ha frequentato la facoltà di lingue orientali di Venezia indirizzo giapponese e si è stabilito in terra nipponica da circa sei mesi allo scopo di perfezionare la lingua e preparare la tesi di laurea. Detto altrimenti, un pazzo della vita.

SAPONE ALLA CACCA
HA L'ASPETTO DI UN ESCREMENTO A RICCIOLO E L'AROMA NON È DA MENO... FANTOZZIANO.

Non ci ho pensato due volte: "*Sono già lì*" è stata la mia risposta. Facile a dirsi, molto più problematico a farsi. Ero nel panico totale: tra una cosa e l'altra non avevamo ancora concordato la data precisa, non avevo mai viaggiato in aereo e non ero mai stato all'estero per più di un paio di giorni. Non sapevo assolutamente cosa fare, ma un paio di telefonate alle persone giuste mi sono servite per pianificare la partenza. Il biglietto andava prenotato con almeno un mese e mezzo di anticipo. Erano rimasti pochissimi posti disponibili su tutte le compagnie aeree... Ce l'avevo fatta per il rotto della cuffia!
E ora... Si parte!

BIO IN GERMANIA

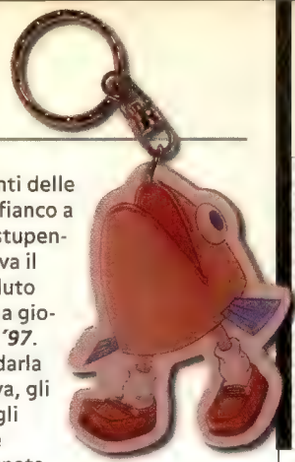
Primo scalo: Francoforte, Germania. Volo tranquillo e rilassante, ma tra atterraggio e trasbordo è già ora di dirigersi verso l'aereo che dalla Germania mi porterà a Osaka. Riesco già ad assaporare l'odore del Giappone: sarà perchè l'aereo è strapieno di giappo e gli occidentali – a parte il sottoscritto – non ci sono proprio... Anche in questo caso il viaggio è piacevole. Sono seduto vicino al finestrino e il passeggero accanto a me vedendo la mia stazza ha optato per le file centrali. Durante il viaggio poi posso leggere e studiare tranquillamente oltre a guardare qualche film (in inglese, naturalmente), senza contare le hostess, sempre disponibili. Una in particolare, di nazionalità giapponese anche lei, mi deve aver preso in particolare simpatia. Sarà perché sono praticamente l'unico sveglio in tutto l'aereo, sarà che sto studiando, ma questa simpatica signorina è deliziosamente gentile e continuava a portarmi da bere e mangiare in continuazione: inoltre al fatto, sotto mia richiesta, mi aiuta anche a tradurre alcuni *kanji*.
Sono le 9 del mattino ora locale quando arrivo a destinazione. Una nota riguardo lo spettacolare atterraggio: il Kansai International Airport, oltre ad essere uno degli aereoporti più grandi e moderni del mondo (tanto per rendere l'idea, per spostarsi da una parte all'altra si usano dei trenini!) è costruito in riva al mare. Durante l'atterraggio, quindi, si ha davvero l'impressione che l'aereo stia per planare sull'acqua. E, invece, tutt'a un tratto appare la pista e il gigantesco Boeing si tocca terra senza problemi. Scendo dall'aereo. Non ci posso ancora credere. Sono in Giappone. Tra atterraggio e pratiche di sbarco passano circa tre quarti d'ora. L'unico particolare riguarda l'ispezione alla dogana durante la quale la poliziotta giapponese ha un'espressione sconsolata e abbattuta quando vede che ho portato con me una bottiglia di Amaretto e un panettone. Ad accogliermi ecco Nippo, l'unico occidentale, vestito con cappello rosso della Williams Renault, giubbotto di Damon Hill (di cui è un fan sfegatato), capigliatura spettinata, pizzo e barba incolta. Impossibile non riconoscerlo. L'avventura comincia.

Bio in Japan

Dall'aereoporto alla citta vera e propria ci vuole più di un'ora di treno da fare. E qui arriva la prima mazzata. Il costo del biglietto del treno è altissimo: il tragitto aeroporto-centro città viene più di 20.000 lire. Se penso che da Linate a Duomo costa meno di duemila lire... Arrivati in centro, ci spariamo un altro treno che ci porterà a casa di Nippo. Come se non bastasse, la fermata non è vicina all'alloggio, quindi vai con altri quindici minuti a piedi, che per via della valigia e del borsone sono praticamente raddoppiati. Finalmente giungiamo a destinazione. Spettacolo (si fa per dire)! Si tratta di un tipico appartamento giapponese: praticamente un buco con quattro mura... Comunque mi aspettavo che gli appartamente giapponesi avessero dimensioni ridottissime ed effettivamente questo basta a malapena per una persona: mi domando come faremo per i prossimi quindici giorni... C'è però una cosa che mi ha lasciato decisamente allibito: il bagno. Ragazzi, il bagno. Tanto per dire, sopra la vaschetta c'è un piccolo lavandino per lavarsi le mani (l'acqua usata viene poi raccolta per il prossimo risciacquo!) e il gabinetto è preriscaldato elettronicamente e ha il *bidet* incorporato (scoperta fatta giocherellando con la tastiera (!) accanto alla tazza: un getto d'acqua calda mi ha colto di sorpresa bagnandomi le parti che non prendono mai il sole... per poco non ho lanciato un urlo). Dopodiché mi sono gettato in strada, per assaporare la realtà giapponese "dal vivo". La prima cosa che mi ha colpito sono le persone: non avevo mai visto tanta varietà nello stile di abbigliamento prima. Capelli tinti dei colori più disparati, vestiti che vanno dal tiratissimo ai jeans coi risvolti più ridicoli della storia... Insomma, ce ne è per tutti i gusti. E gli amici di Nippo non sono da meno: il primo giorno mi presenta le versioni umane di Boss, Nuke e Mucha del cartone animato di *Mazinga*. Vestiti nella maniera più assurda, non conoscono una parola di inglese e si menano in continuazione tirandosi sberle e coppini. Un cartone animato in tre dimensioni! Cerco di mettere a frutto quei pochi mesi in cui ho frequentato dei corsi di Giapponese, assemblando qualche parola. I risultati non sono dei migliori: gli amici di Nippo si piegano in due dalle risate. Messaggio ricevuto, lasciamo perdere il giapponese e affidiamoci a Nippo visto che, almeno lui, lo parla decisamente meglio. Noto subito che quando uno parla, i giapponesi emettono in continuazioni versi come *"ohhh, ahhh, ehhh"*, con una tonalità decisamente nasale. Le prime volte pensavo mi stessero prendendo in giro: faticavo a trattenere le risa. Un'altra caratteristica evidente è la loro timidezza: difficilmente un giapponese vi rivolgerà per primo la parola a meno che non sia particolarmente spregiudicato/a o abbia un pretesto particolare. Nel mio caso spesso mi chiedono se i capelli sono biondi naturale o no, ma è solo qualche eccezione: per il resto evitano anche di guardarmi in faccia, ma se mi volto improvvisamente li becco tutti a guardare dalla mia parte... Veramente unici i capi di abbiliamento: zeppe di qualche metro, pellicciotti, megapantaloni a zampa di elefante oppure con risvoltoni paurosi e capelli tinti con cromatismi assurdi e pettinati in maniera incredibile. Senza contare la quantita esagerata di trucco che si spalmano le ragazze sul viso, roba che se ci passi il dito sopra rimane il segno! Insomma, se uno zarro di Milano o Roma andasse in Giappone penserebbe *"Miii..., che zarri sono questi ragazzi giapponesi"*, figuratevi una persona normale.
Ci sono relativamente poche macchine in circolazione a Osaka. Mi è stato spiegato che la ragione è che i parcheggi sono rari e la tassazione è molto elevata. La gente preferisce usare i mezzi o la bicicletta e l'aria, non a caso, era molto più pulita che a Milano... Il problema dello spazio influenza anche l'organizzazione dei negozi. Di grandi magazzini ne vedo ben pochi e, al contrario dei paesi occidentali, non hanno prodotti a buon mercato. In compenso troverete interi quartieri pieni di negozietti dello stesso tipo. Un quartiere dedicato ai negozi di elettronica, un altro per i mobili e cosi via. Chiamarli negozietti, per la verità, non è propriamente esatto: solo in apparenza sembrano piccoli, ma una volta entrati scoprirete che la maggior parte delle volte si estendono in altezza per qualche piano.

Bio e le Lolite

I rapporti col gentil sesso. Per un occidentale, una ragazza giapponese è un sogno: sono sempre servizievoli, disponibili e educate. Se chiedete a una vostra amica nipponica di decidere il posto in cui andare o che film vedere assieme, 99 su 100 vi risponderà *"Quello che vuoi tu a me va bene"*. In una sala giochi, poi, ho realizzato il concetto di schiavismo nei confronti delle donne giapponesi. Di fianco a me, infatti, c'era una stupenda ragazza che assisteva il proprio fidanzato, seduto davanti a lei e intento a giocare a *King of Fighters '97*. Senza nemmeno guardarla lui, ogni tanto, si girava, gli allungava 1000 yen e gli diceva semplicemente *"moneta!"*. Lei, rassegnata ma senza mai protestare, prendeva la banconata, la cambiava in pezzi da 100 e glieli porgeva gentilmente (tutti in Giappone! - Ndr). Io e Nippo siamo andati via dopo un'ora e loro erano ancora la. Mi immagino una ragazza italiana nella stessa situazione: comincerebbe a dire subito *"ma dobbiamo stare qui per molto?"*, *"mi sto annoiando"*, *"guarda che me ne vado... Oh, ma mi ascolti? Dico a te, pezzo di scemo"*. E a un'eventuale richiesta di cambio monete, come quella sopra descritta, avrebbe probabilmente afferrato i 1000 yen e restituito, in cambio, una randellata sulla testa. Ora capisco quando mi dicevano che le giapponesi sono mogli perfette e che quando gli fai un regalo, o comunque una gentilezza, si imbarazzano tantissimo. A proposito di usanze, l'appartenenza a una determinata classe è un elemento di differenziazione sociale fortissimo. Il grado o gli anni lavorativi, il discendere o meno da una famiglia nobile, l'essere un comune impiegato o addirittura il sesso, sono fattori che implicano canoni comportamentali rigorosi nei vari rapporti, nel modo di parlare e di agire. Ci sono regole sociali ben precise che vanno tassativamente osservate. Sputare per terra in strada o persino soffiarsi il naso in pubblico sono considerati veri e propri affronti. A tavola, invece, il comportamento varia radicalmente: yutti mangiano in



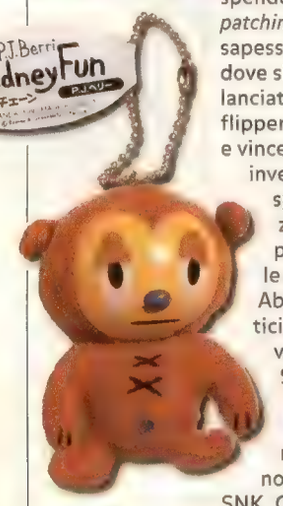
Portachiavi di Dam Dam *Ispirati a* **Dam Dam Stompland,** *l'action game che ha riscosso un giga-successo in Giappone.*

Guide Telefoniche del Sesso *Le hot-line porno in Giappone hanno un incredibile successo. Ve le consegnano addirittura nella casella della posta!*

modo vorace, risucchiando rumorosamente il *ramen* e ruttando ogni due per tre. Un consiglio: non piantate i bastoncini nel riso, viene considerato blasfemo.

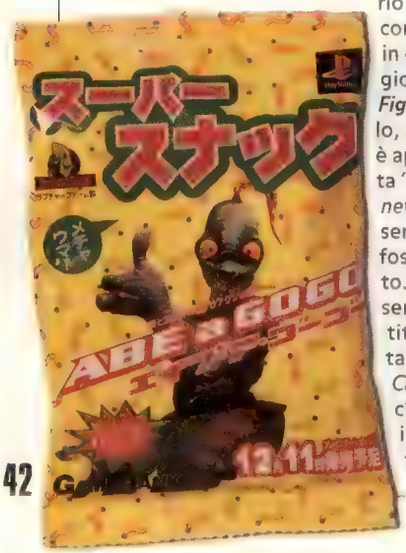
BIO E I VIDEO-GIOCHI

Le sale giochi! A Osaka c'è una sala giochi ogni venti metri e un *patchinko* ogni dieci. Ebbene si, i giapponesi sono giocatori incalliti e spendono fior di quattrini. Il *patchinko*, per chi non lo sapesse, è un gioco d'azzardo dove si usano delle palline lanciate in una sottospecie di flipper cercando di fare punti e vincerne altre. Le sale giochi invece sono enormi e splendidamente organizzate: si estendono per più piani e posseggono le ultimissime novità. Abbondano i giochini erotici con le studentesse vestite alla marinaretta. Sega possiede quasi il 70% delle sale giochi nipponiche. Il resto del mercato se lo spartiscono case come Namco, SNK, Capcom e alcune minoi (tra cui la Irem). Naturalmente si trovano giochi di tutte le specie, case e volumi di ingombro. A parte i simulatori che hanno un cabinato specifico (come i giochi di guida, per non parlare di ***Alpine Racers*** o del mitico ***Top Skater***), i giochi normali sono inseriti in cassoni pulitissimi dove ci si siede su sgabelli per giocare: non ho visto un *coin-op* dove si giochi in piedi. Non solo, questi cassoni hanno due monitor, uno dalla parte opposta dell'altro, in modo che durante un'eventuale sfida non ci si intralci, senza contare che in questo modo si può sfidare un giocatore senza che questo possa impedirlo o, quanto meno, vedere chi è l'avversario. Ho perso il conto delle volte in cui, mentre giocavo a ***Street Fighter*** in singolo, all'improvviso è apparsa la scritta *"Here comes a new challenger"* senza sapere chi fosse lo scellerato. Inoltre è presente una quantità spropositata di *Ufo-Catcher* (macchinette dove infili la monetita e tenti di vincere un pupazzetto mediante l'ausilio di un braccio meccanico) e di *Picture Club*, "affari" che scattano una foto del, chiamiamolo così, giocatore e,mixandola con un'immagine a scelta (che può variare da Godzilla a Lupin III alla cantante del momento, Amuro Namie), stampa una decina di piccole immagini. Una vera e propria mania tra i ragazzi giapponesi che collezionano miriadi di "foto-stickers" raccogliendole ordinatamente in appositi album.



PORTACHIAVI DI PARAPPA
TROPPOBELLI, OH, CIOÈ, I PORTACHIAVI DI PARAPPA, MICA PIZZA E FICHI...

DOLCETTI DI ABE
TERRIBILI PESCIOLINI DISIDRATATI CHE HANNO L'ASPETTO DI VERMI BRUCIACCHIATI. E POI QUALCUNO SI CHIEDE PERCHÉ LE FATTORIE RAPTURE SIANO FALLITE...



BIO E LA LETTERATURA

Se le sale giochi abbondano come le chiese in Italia, in compenso le edicole sono introvabili. Mi spiego meglio: i giornali vengono venduti al supermercato sotto casa, dove potete trovare anche quantità spropositate di *manga* e *gadget* (pupazzetti di *Pocket Monster, tamagotchi* a volontà, eccetera). Anche di questi ce ne sono moltissimi, sparsi in ogni angolo (come le macchinette che distribuiscono bevande fredde e calde) e la maggior parte di essi sono aperti 24 su 24, 365 giorni l'anno. In pratica, sempre. In effetti in Giappone è praticamente impossibile trovare un negozio chiuso, qualunque giorno o ora sia: non esiste la pausa pranzo (vale quindi a dire orario continuato dalle 9 alle 20) e la domenica rimangono aperti per permettere a chi lavora di fare shopping. Inoltre la maggior parte dei negozi è aperta fino a tardi (molti negozi chiudono tranquillamente alle 22) e alcuni fino a notte fonda (un negozio di videogiochi sotto casa di Nippo chiudeva alle 3 di notte). Ve lo immaginate un posto dove, anche a notte inotrata, se vi viene fame o voglia di comprare un videogioco nuovo potete farlo? Questo è il Giappone.

BIO E IL CIBO

Se volete mangiare in Giappone, avete grosso modo tre alternative. I *fast-food* (Mc Donald's & C.), costosissimi ristoranti giapponesi oppure minuscoli ristoranti dove servono un solo prodotto specifico in tre o quattro varietà (*ramen, soba, okunomiaki* - una specie di omelette giapponese) e costano veramente pochissimo. Lasciate perdere i ristorante italiani: oltre ad avere, solitamente, nomi assurdi (Fracasso, Pitone, Sonaglio) si spende moltissimo e non si mangia niente. E infatti, per la cena di Capodanno, abbiamo optato per uno di quei ristoranti formato "small", sia nella dimensione che nel prezzo.
Il Capodanno in Giappone. Chiaramente non viene festeggiato come in occidente, ma la gente si reca al tempio a pregare per poi tornare a casa e mangiare insieme ai familiari i tipici piatti augurali di buon anno. "Bello!" dirà qualcuno; peccato che il tempio (per l'occasione) venga trasformato in un gigantesco e incasinatissimo mercatino di *gadget* di vario genere religioso (dalla statuina di Budda al peluche raffigurante la tigre, simbolo del 1998 nel calendario giapponese) e dolci. Inoltre i tipici piatti augurali sono la cosa più immangiabile che si sia mai appoggiata sul mio palato. In pratica mi hanno augurato di morire di fame... Un'ultima nota per tutti coloro che abbiano intenzione di effettuare per la prima volta un viaggio nel paese del Sol Levante: dimenticate tutto quello che avete sentito dire del Giappone e dei suoi abitanti poiché la maggior parte di quello che credete di sapere è errato. Inoltre lo stile di vita, come avrete capito, è molto differente da quello occidentale. In venti giorni non ho visto l'ombra di una discoteca ma miliardi di *karaoke* (oltre che dei sopracitati *patchinko* o sale giochi) e la maggior parte dei locali chiude inesorabilmente verso le 24 (anche I treni terminano il servizio verso quell'ora). Detto in parole povere, il Giappone è decisamente un paese molto affascinante e ideale per una vacanza diversa, a patto di scendere a un compromesso con lo stile di vita (e con la cucina, soprattutto).

BIO MASSA

gli specialisti

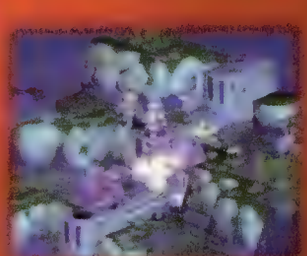
MET

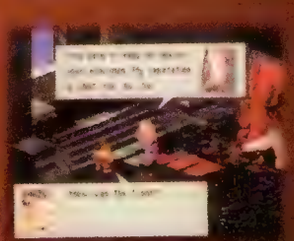
resident 2 evil

finalmente disponibile
il capolavoro CAPCOM
in versione originale
americana.
nuovo motore grafico,
sonoro mozzafiato e
tante altre novità.

"è un gioco eccellente
per gli amanti del
genere strategico.
la trama è interessante
e credibile mentre la
grafica è superba.
i livelli sono
ben progettati.
le armi e le magie sono
divertenti da usare.
se ami il genere
è un gioco da comprare."

PS EXTREME 89%





final fantasy tactics

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Gran Turismo

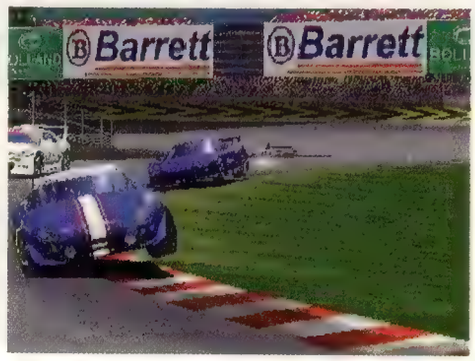
Cronaca di un capolavoro annunciato. E' il 1994, Sony strizza l'occhio al giovane mercato videoludico, lo analizza, lo comprende e lo sconvolge introducendo PlayStation, la console che farà tremare Sega e Nintendo. Namco riscopre se stessa, si risveglia dal torpore post 16-bit e le fornisce la *killer app*: *Ridge Racer*. La conversione è quasi perfetta, il *racing game* un po' meno, ma é quanto basta per imporsi. Contemporaneamente esce in Giappone *Motor Toon GP*, interpretazione in chiave demenziale del gioco di corse, ma subito finisce nell'indifferenza generale. Non sarà neanche pubblicato in occidente. Namco diventa leader del settore corsistico (nonché *beat'em up*istico), arricchisce con non poca imperizia il suo *racing game*, ne allunga il titolo con *"Revolution"* e spaccia un *update* per un gioco nuovo. Poco dopo esce *Motor Toon GP 2*. Nonostante la fredda accoglienza del *prequel*, riesce a convincere abbastanza da meritarsi la pubblicazione nel resto del pianeta. Molti lo giudicheranno addirittura superiore al mitico *Mario Kart* di Nintendo. Namco insiste e nel '96 realizza *Rage Racer*, che i cinici non esiteranno a definire "la solita fuffa". Un nuovo *engine* grafico per lo stesso *racing game* del '94.

Nel frattempo *Motor Toon GP 2* si diffonde nelle case di chi sa distinguere un capolavoro nella massa di prodotti per le masse (diffusione cui contribuisce il 95% di SPC n°28 nel ristretto mercato italiota). Nonostante il disinteresse di buona parte della stampa specializzata, il *racing game* cartoonesco riesce a guadagnarsi il proprio gruppo di fedeli. Internet esalta l'efficacia del passaparola. Varietà, divertimento e spettacolare cosmesi premiano il lavoro del team Polys Entertainment capeggiato da Kazunori Yamauchi (un cognome che é tutto un programma in codice macchina), ma il suo look effervescente e sbarazzino ne ostacola il confronto diretto col più sobrio *Rage Racer* nonostante le sue routine comportamentali estremamente realistiche, meritandogli l'ingiusta qualifica di *racing game* alternativo (anziché definitivo).

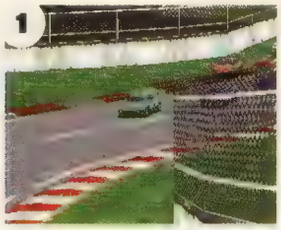
Il 1998 si apre però con un sorpasso. Smessa la gommosità dei precedenti episodi, *Motor Toon GP 3* - oops scusate - *Gran Turismo* entra nella nutrita schiera di simulatori di guida per PlayStation. Yamauchi abbandona la filosofia del ridicolo per dar sfogo alla sua grande passione per le auto da corsa, una passione che se misurabile in termini di qualità del prodotto videoludico non può che essere immensa. Lo stesso Yamauchi confessa: *"Non appena Namco e Sega realizzavano un nuovo gioco di corsa, io dovevo provarlo. Più ore passavo di fronte ai cabinati e più cresceva in me la voglia di creare qualcosa di simile, anzi, qualcosa di ancor più divertente. Notavo come a tutti questi prodotti mancasse qualche cosa, una sorta di indefinibile cultura dell'automobile da corsa"*. Cultura di cui *Gran Turismo* è proprio l'esatta espressione.

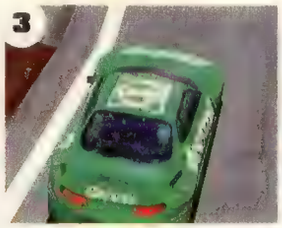
L'ESTENSIONE DEL CAMPO VISIVO È PIÙ CHE SODDISFACENTE.

DA QUESTA FOTO OCCHI PARTICOLARMENTE CRITICI INDOVINERANNO L'ESTREMO REALISMO DINAMICO DELLE VETTURE IN GT.



Titolo : GRAN TURISMO
Casa : SONY/POLYS ENT.
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING





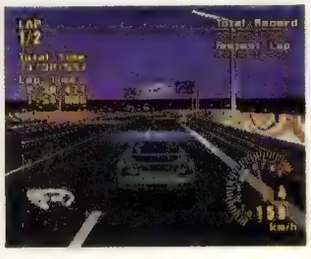
(Foto 1-5) ***Il taglio televisivo delle inquadrature esalta i bellissimi replay in*** **Gran Turismo.**

Simply the Best!

La pubblicazione di *Gran Turismo* comporta l'assunzione di un certo rischio da parte di Polys Entertainment. Se i due *Motor Toon GP* potevano esimersi da confronti, in virtù del loro approccio bizzarro al genere, *Gran Turismo* non gode della medesima protezione ed entra, invece, in piena competizione con decine di titoli similari (primo fra tutti *Rage Racer*) col rischio di restarne soffocato. Come ammette Yamauchi "*tutti i giochi pensati per il mercato consumer sono concorrenti a Gran Turismo*". L'opportunità di esporsi al grande pubblico e quindi a una massa enorme di potenziali acquirenti, è però troppo gustosa per non approfittarne. L'unica cosa da fare è realizzare il miglior *racing game* per PlayStation, che sorpassi la concorrenza per spessore, giocabilità, grafica e sonoro... *Gran Turismo* appunto.

L'ultimo lavoro di Polys si distingue subito dal resto per una manualistica enciclopedica composta da più di 160 pagine divise in due fascicoli, dedicati rispettivamente al funzionamento del gioco e alle tecniche di guida. L'aspetto sobrio ed elegante dell'impaginazione introduce ad un'atmosfera di stupore reverenziale. Un altro indizio sulla qualità del prodotto viene svelato dall'appagante introduzione in CG, lunga più di due minuti e tanto galvanizzante da far nascere subito il desiderio di lanciarsi in pista. Un montaggio accorto, in sintonia con i ritmi altalenati della colonna sonora, avvince il giocatore con la medesima efficacia dell'intro di *Soul Edge*, con la quale condivide il primo posto della mia classifica personale. Il successivo *rolling demo* del gioco vero e proprio stupisce per la sua aderenza dal pdv cosmetico a quanto appena visto. Differenti inquadrature dinamiche mostrano sei macchine da sogno impegnate in una competizione a 30 fps dove il realismo comportamentale è il vero vincitore. I riflessi guizzanti sulle lamiere stordiscono per la dose di realismo che apportano alle vetture. L'effetto simula perfettamente il metallo, lo rende freddo, solido, vero. Viene quasi voglia di immergere la mano nel monitor, afferrare una Honda NSX e metterla sul proprio comodino. E' la prima volta che una macchina simulata acquista tanta credibilità e verosimiglianza in un *racing game* per il mercato *consumer* (solo il *coin-op Scud Race* di Sega l'aveva proposto prima d'ora). L'*environment mapping* (mappatura ambientale) codificato da Takeshi Yokouchi, applica sulle carrozzerie delle *texture* traslucide animate in tempo reale al fine di simulare il riflesso dell'ambiente circostante. Il risultato finale è davvero sbalorditivo per non dire "sbrodolativo". Le vetture stesse sono il frutto di un *rendering* che non trascura il benché minimo dettaglio. Non "somigliano a", bensì "sono" i bolidi che vogliono rappresentare. Se non fosse per la bassa risoluzione (320x240) ne sarebbero indistinguibili. Il gioco in sé rende giustizia alle aspettative maturate durante l'introduzione.

L'*engine* comportamentale mutuato da *Motor Toon GP* (l'*Automobile Physics Simulation Model*) riconferma la sua validità in *Gran Turismo* simulando perfettamente le *performance* delle auto reali. E' incredibile come Polys sia riuscita a diversificare con tanta efficacia i modelli di guida di un numero abnorme di vetture (c'è chi parla di 120, 250 o peggio ancora 300 modelli - il box "Parco Macchine" spera di fare chiarezza in merito) ripartite fra dieci case costruttrici: Subaru, Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Aston Martin, Chevrolet, Chrysler e TVR. A differenza di titoli come *Ridge Racer et similia*, accelerazione, velocità e *handling* non sono gli unici fattori ad incidere sul comportamento delle auto da corsa. Le variabili sono infinite e comprendono l'elasticità degli ammortizzatori, il tipo di trazione (anteriore, posteriore o integrale), l'alloggiamento del motore, il passo, la larghezza dei pneumatici, il peso della carrozzeria, l'altezza della vettura e così via. Accade spesso in questi casi che il realismo dinamico sia fonte di una certa ingiocabilità, ma Polys Entertainment è riuscita ad evitarla. Un sistema di controllo preciso e affidabile consente manovre estreme perdonando quei piccoli errori che nella realtà porterebbero a schiantarsi contro un platano. La sindrome da Mercedes Classe A (vecchia versione, ovviamente) di cui soffrono titoli come *Rally Cross* o *Destruction Derby*, risparmia *Gran Turismo* offrendo una sensazione di guida realistica, ma non frustrante. Le derapate sono sempre graduali e recuperabili con opportune controsterzate, non colgono mai il giocatore di sorpresa, ma lo puniscono in caso di eccessiva imperizia. Il compromesso raggiunto fra realismo e giocabilità rende giustizia a entrambi garantendo un'esperienza ludica appagante e coinvolgente. Gli estimatori di *Motor Toon GP 2* sanno di cosa parlo. Brusche frenate in curva causano slittamenti più o meno poderosi secondo le caratteristiche del mezzo, del tasso di rigidità delle sospensioni, del baricentro o della traiettoria. La conformazione del terreno incide sulla distribuzione dei pesi obbligando il giocatore a tener conto del proprio assetto prima di decidere quando e con quanta intensità frenare. Più in generale vale il principio del "lento dentro, veloce fuori", vale a dire frenare prima e non durante una curva, per poi dare gas in prossimità dell'uscita, facendo debita attenzione al tipo di trazione e all'alloggiamento del pesante motore. Le auto a trazione anteriore ed integrale offrono un sistema di guida più permissivo e affidabile mentre quelle a trazione posteriore richiedono oculati dosaggi dell'acceleratore e tempestivi recuperi dell'assetto, pena il testacoda.



La modalità segreta "HiFi GT" offre la possibilità di lanciarsi in furiosi Time Attack nei soli tracciati notturni, gestiti a 60 fps, ma privi delle scenografie perimetrali.

DUAL SHOCK

Insieme alla versione jappo di *Crash Bandicoot 2*, *Gran Turismo* sfrutta il nuovo pad analogico-vibrante made in Sony. L'SCPH 1200 monta un solenoide supplementare rispetto a quello già alloggiato nel vecchio modello (check "Analogiche conseguenze" SPC n° 39), capace di produrre vibrazioni più possenti. L'accoppiata solenoidale conferisce maggior efficacia al feedback che arriva adesso fin sulle spalle del videogiocatore. Invece di limitarsi a riprodurre i soli urti, il nuovo pad vibra in accordo con le sollecitazioni subite dagli ammortizzatori simulati. Ogni dislivello, sobbalzo, accelerazione o brusca frenata attiva i due solenoidi aggiornandone costantemente l'intensità in accordo con quanto accade nel gioco. Alcune vetture dall'assetto particolarmente rigido provocano un ininterrotto tremolio del pad durante intere gare tanto da far confondere il giocatore su ciò che realmente impugna: sembra di avere per le mani un volante percosso dai sussulti trasmessi dai semiasse. Inutile dire che modificando gli assetti, si modifica anche l'occorrenza delle vibrazioni. Bellissimo.

MODALITÀ DI GIOCO

Le due modalità di gioco - *Gran Turismo* e *Quick Arcade* - non offrono routine comportamentali più o meno realistiche, ma solo un diverso approccio al gioco. Nel *Quick Arcade Mode* le vetture sono raggruppate in tre categorie (A, B e C) distinte per livelli prestazionali, su cui il giocatore non può incidere. La scelta è inizialmente limitata a sei case costruttrici e 24 automobili destinate a confrontarsi su quattro tracciati. Classificandosi primi in ciascuno di essi e con le vetture di ogni categoria, si guadagna l'accesso a quattro nuovi percorsi (per un totale di otto) e a nuove vetture (fra cui la splendida *concept car* di Chrysler) segnalati all'occorrenza nel menu dei *goodies*. Ma è nel *Gran Turismo Mode* che il gioco svela il suo reale valore. Impostato alla maniera di ***Rage Racer*** il *GTM* è imperniato sulla logica della "vittoria per denaro", denaro impiegabile nell'acquisto di mezzi ed *upgrade*. Il paragone col titolo Namco comincia però a stridere visitando uno dei 10 concessionari accessibili dalla schermata principale. Le vetture disponibili affogano il giocatore in un mare di deliziose alternative a cui il misero milioncino di *cash* iniziale pone un amaro limite. I prezzi delle vetture nuove sono, infatti, inizialmente irraggiungibili costringendo a vagliare gli elenchi del mercato dell'usato. Ogni mezzo è fornito della relativa scheda informativa che istruisce su ogni minimo dettaglio, dalla potenza del motore alla larghezza dei pneumatici. Scelta la vettura è possibile testarne le prestazioni nell'apposito reparto *Machine Test* dove rettilinei e ovali sono messi a disposizione per individuarne l'accelerazione e la velocità massima. Più o meno soddisfatti dell'acquisto, è necessario guadagnare almeno una delle tre licenze (B, A ed AInternational) che danno accesso alle competizioni. Lungi dall'essere un subdolo espediente per aumentare la longevità del prodotto, le prove da affrontare mirano ad istruire il giocatore sui principi fondamentali della guida allenandolo sulle tecniche di sterzata e frenata. L'ordine sequenziale con cui il gioco obbliga a guadagnare le licenze assicura un reale apprendimento che verrà in aiuto durante le gare vere e proprie.

ALCUNI DEI MINITORNEI A CUI SI POTRÀ ACCEDERE IN MODALITÀ GRAN TURISMO.

CAMPIONATI

Questo primo assaggio dell'esperienza di guida in ***Gran Turismo*** eccita il giocatore indirizzandolo al menù dei campionati dove un altro colpo di scena lo attende. Diciassette, dico diciassette, mini-tornei si spartiscono i 20 tracciati di gioco (10 normali mischiati con altrettanti in *reverse*) distribuiti in modo da offrire un lento e graduale incremento della difficoltà a cui contribuisce implicitamente la lentezza dei primi mezzi acquistabili. Raccolte sotto due grandi categorie - *GT League* e *Special Event* - le competizioni si distinguono per numero di tracciati, numero di giri e le tipologie di vetture che vi possono partecipare. Nello *Special Event*, ad esempio, esistono "eventi" dedicati unicamente alle vetture a trazione anteriore o integrale o posteriore, alle "utilitarie" tipo Honda Civic oppure alle vetture elaborate. Altri ancora abbandonano la struttura multitracciato offrendo una sola pista da percorrere 30/60 volte (in questi casi è necessario disporre di un paio d'ore circa di tempo libero) con l'aggiunta di un gradito elemento tattico: il cambio gomme. L'esigenza di dotarsi di vetture differenti per partecipare alle varie competizioni favorisce la coltura di un ricco parco macchine da sottoporre a necessari *upgrade* appena guadagnati i primi quattrini. Dalla marmitta all'albero a camme, dalle valvole ai pistoni, dagli ammortizzatori ai componenti del cambio, dagli stabilizzatori al tipo di pneumatici, quasi ogni componente meccanico/strutturale può essere acquistato e sostituito a quelli originali creando veri e propri bolidi. Le fasi di settaggio pre-

L'AUTO DELLE AUTO, L'IMPREZA DA RALLY! POTREMMO AVERNE UNA VERA, PER FAVORE, MR SUBARU?

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation

PLAY STATION NEWS

- BOMBERMAN WORLD
- EINHANDER
- TEKKEN 3
- METAL GEAR SOLID
- GRAN TURISMO
- MORTAL KOMBAT 4
- RESIDENT EVIL 2
- NIGHTMARE CREATURES
- CAESAR PALACE
- POWER SOCCER 2
- SHADOW MASTER
- SENSIBLE SOCCER 2000
- V-RALLY '98
- NAGANO '98
- SNOW RACER
- GTA
- DEATHRAP DUNGEON
- LAST REPORT
- FIFA '98
- ACTUA SOCCER 2

FAST DISPONIBILITA'

GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponesi
GUNDAM

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEG4F UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

DISPONIBILITA' PLAYSTATION PAL a L. 289.000

SUPER PRICE PSX PLATINUM LINE L. 49.000

WIPE OUT	DESTRUCTION DERBY
AIR COMBAT	TEKKEN
RIDGE RACER	TOSHINDEN
LOADED	ACTUA SOCCER

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143625 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

PARCO MACCHINE

A differenza del *Quick Arcade*, il *Gran Turismo Mode* offre un numero abnorme di vetture acquistabili. Sebbene fonti ufficiali parlino di più di 300 mezzi, la realtà si limita a 129, molti dei quali differenti solo per aspetti irrilevanti dal punto di vista comportamentale.Molte delle macchine usate si ripetono all'interno degli elenchi esposti dalle case costruttrici differenziandosi solo per il colore. Ogni vettura può essere trasformata in una *stock car* con tanto di logo promozionali, alettoni supplementari e pneumatici speciali, raddoppiando virtualmente l'elenco. I modelli speciali sono la punta di diamante delle sole case giapponesi. Il loro costo elevato (50.000.000 Cr) ne rende possibile l'acquisto solo verso la fine del gioco. Il mastodontico elenco che segue, mira a fare chiarezza sul reale numero di vetture presenti in ***Gran Turismo*** oltre ad offrire un indizio sulla follia feticista di un appassionato cronico come Kazunori Yamauchi e del resto del suo formidabile staff.

NEW CARS (78 VETTURE)

SUBARU
Impreza WRX '96 SW
Impreza WRX '96
Impreza WRX Type R STV version
Impreza WRX '96 SW STV version III
Impreza WRX '96 STV version III
Legacy GT-B Touring Vagon
Legacy RS Touring Sedan

TOYOTA
Starlet GlanzaV
Sprinter Trueno BZ-G
Corolla Levin BZ-G
Celica SS-II
Celica GT-Four
Corona Exiv 200GT
MR2 G-limited
MR2 GT-S
Chaser 2.5 Tourer S
Chaser 2.5 Tourer V
Supra RZ
Supra SZ-R
Soarer 2.5 GT-T VVT-i

NISSAN
Silvia Q's aero
Silvia K's aero
Primera'95 2.0Te
180SX Type-X
180SX Type-S
Skyline GTS25t Type M
Skyline GT-R
Skyline GT-R V-spec
Fairlady Z version S 2seater
Farilady Z version S 2by2
Fairlady Z version S Twin Turbo 2seater
Farilady Z version S Twin Turbo 2by2

HONDA
CR-X del Sol VGi
CR-X del Sol SiR
Civic SiR-II
Civic Ferio Si-II
Civic Type R
Prelude SiR
Prelude Type S
Integra SiR-G
Integra Type R
Accord SiR
Accord Wagon SiR
NSX
NSX Type S-Zero
NSX Type S

MAZDA
Demio LX
Demio GL
Demio GL-X
Lantis type R2000 4Door Coupe
Eunos Roadster
Eunos Roadster S-special
Eunos Roadster V-special
Efini RX-7 Type RB Bathurst
Efini RX-7 touring X
Efini RX-7 typeRZ
Efini RX-7 A-spec

MITSUBISHI
Mirage Asti RX
FTO GR
FTO GP version R
FTO GPX
Glant GDI VR-G touring
Eclipse
Lancer Evolution IV GSR
Galant VR-4
GTO SR
GTO Twin Turbo

ASTON MARTIN
DB7 Coupe
DB7 Volante

CHEVROLET
Camaro Z28
Corvette '96
Corvette '96 Grand Sport

CHRYSLER
Dodge Viper RT/10
Dodge Viper GTS
Concept Car (disponibile solo in modalità *Quick Arcade*)

TVR
Cerbera
Griffith 500
Griffith Blackpool B340

USED CARS (45 VETTURE)

SUBARU
Legacy '93 GT Touring Vagon (x4 colorazioni)
Impreza '94 WRX

TOYOTA
Sprinter Tueno GT APEX
Corolla Levin 1600GT APEX
Supra 3.0GT Limited
Supra '95 SZ-R (x2 colorazioni)
Supra '95 RZ
Supra Twin Turbo R (x3 colorazioni)
MarkII '92 2.5 Tourer S
Soarer '95 2.5GT-T (x2 colorazioni)

NISSAN
Silvia '88 Q's 1800cc (x4 colorazioni)
Silvia '91 Q's 2000cc (x2colorazioni)
Silvia '91 K's 2000cc (x3 colorazioni)
Silvia '95 Q's aero
Silvia '95 K's aero
Primera '90 2.0Te (x3 colorazioni)
Skyline GTS25 Type S (x2 colorazioni)
Skyline GTS-t Type M (x2 colorazioni)
Skyline GTS-4
Skyline '91 GT-R (x2 colorazioni)
Skyline '95 GT-R
Skyline GT-R V-spec
Skyline '95 GT-R V-spec (x2 colorazioni)
Skyline GT-R V-spec II
180SX '94 Type X

HONDA
CR-X SiR
CR-X '92 delSol Sir
Prelude'91 Si (x2 colorazioni)
Civic '93 SiR-II (x3 colorazioni)
Civic '93 Ferio SiR
Prelude '91 SiVTEC (x2 colorazioni)
NSX '90 (x3 colorazioni)

MAZDA
Savanna RX-7 GT-X
Eunos Roadster '89 1600
Eunos Roadster '90 1600 V-special
Eunos Roadster '90 V-special
Eunos Roadster '92 1600 S-special
Eunos Cosmo 13B Type-S CCS (x4 colorazioni)
Efini '91 RX-7 Type R (x3 colorazioni)

MITSUBISHI
Mirage'92 3Door Cyborg-R
FTO '94 GR (x5 colorazioni)
FTO '94 GPX
GTO '92 (x2 colorazioni)
GTO '92 Twin Turbo (x3 colorazioni)
GTO '95 SR (x2 colorazioni)
Lancer GSR Evolution III
GTO '95 Twin Turbo MR (x2 colorazioni)

SPECIAL MODELS (6 VETTURE)

SUBARU
Impreza Rally Edition

TOYOTA
Castrol Supra GT

NISSAN
Nismo GT-R LM

HONDA
NSX-R GT1 Turbo

MAZDA
RX-7 LM Edition

MITSUBISHI
GTO LM Edition

LA VISUALE INTERNA È MOLTO PIÙ EFFICACE CHE IN ALTRI TITOLI DEL GENERE.

gara consentono di regolare la rigidità delle sospensioni, la potenza dei freni, l'angolo di campanatura delle ruote, l'altezza da terra, la distribuzione dei pesi, l'inclinazione degli alettoni e altro ancora, incidendo in maniera rilevante sul comportamento delle vetture.

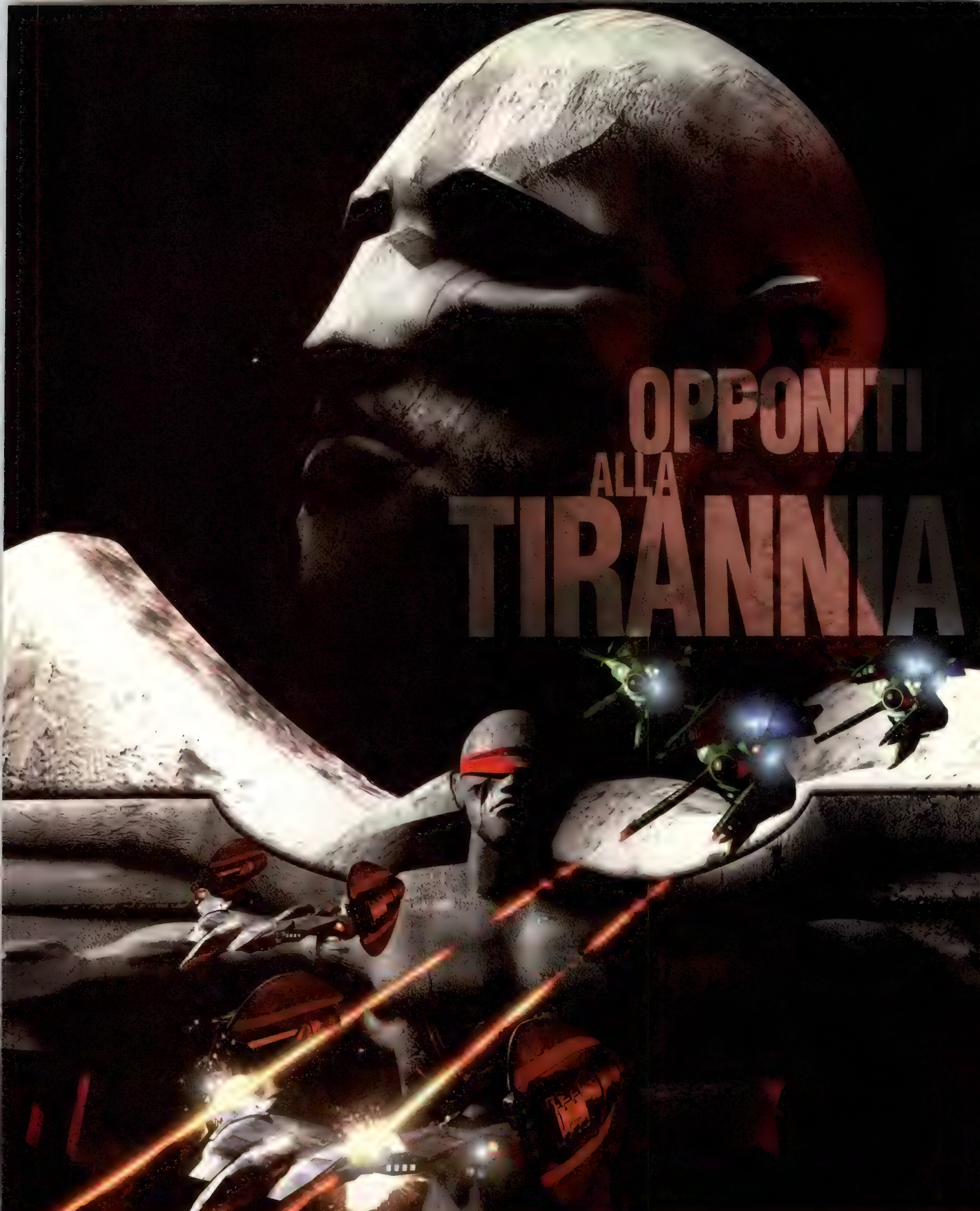
TRACCIATI

La decisione di optare per tracciati inediti piuttosto che riprodurre quelli esistenti nel reale, ha permesso a Polys Entertainment di creare spettacolari percorsi tesi a offrire il massimo divertimento. Ogni tipologia di curve e loro successioni trova sfogo in ***Gran Turismo***, impegna il giocatore fino allo spasimo, lo inchioda allo schermo esigendo la massima attenzione. L'idea di simulare un tipo di illuminazione trasversale (il sole non è mai perpendicolare al tracciato), offre numerose zone d'ombra e variazioni cromatiche tali da diversificare egregiamente ogni curva al di là della loro conformazione. I tracciati notturni esaltano l'*environment mapping* disegnando sulle lamiere delle vetture le sagome dei palazzi circostanti e della luna piena, mentre i lampioni laterali estendono il loro alone luminoso approssimandosi ai bordi dello schermo simulando il fastidioso abbaglio. Le due visuali, interna ed esterna (la versione PAL ne prevede una terza dal cofano), non incidono sul campo visivo e non pregiudicano la giocabilità, anzi, talvolta quella interna, radente al suolo, permette di impostare meglio le traiettorie e di tagliare tempestivamente le curve.

SONORO

Se c'è qualcosa che fa voltar la testa a un appassionato di moto-

TWO PLAYERS IS MEGL CHE ONE... MA NON IN GRAN TURISMO...



COLONY WARS

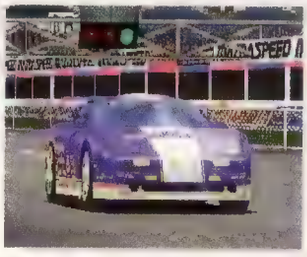
UNISCITI ALLA LOTTA. COMBATTI PER LA LIBERTÀ.

Distribuito da Sony Computer Entertainment Italia S.p.A. - www.playstation.it

PlayStation

PSYGNOSIS

NON SI PUÒ NON RESTARE BASITI DI FRONTE ALLO SPLENDIDO DESIGN DELLE VETTURE E AI BELLISSIMI EFFETTI DI ENVIRONMENT MAPPING SULLE LAMIERE.



ri è il rombo di un'auto in corsa. Non è difficile quindi immaginarsi la cura prestata nel comparto sonoro di quel frutto della passione che è *GT*. Il rombo dei motori, digitalizzati a mezzo DAT, varia da vettura a vettura, non raggiunge mai gli acuti e fastidiosi apici ronzanti delle produzioni simili, ma cambia costantemente di ritmo. La scelta della visuale modifica la percezione del suono allontanandolo o avvicinandolo.
L'approssimarsi delle auto avversarie è accompagnato dal suono del loro motore il che aiuta non poco a prevenire pericolosi sorpassi sul limite della linea d'arrivo. I temi musicali sono davvero splendidi, accompagnano con la giusta forza la frenesia delle corse titillando le orecchie del giocatore con preziosi assoli di sassofono e chitarra elettrica. Non è un caso che per la colonna sonora dell'introduzione sia stata scelta una di loro. Un recente comunicato Sony rende noto che la versione PAL di *GT* vanterà brani inediti composti da Manic Street Preachers (remixati dai Chemical Brothers), Ash, Garbage, Dubstar, Feeder e Cubanate. Un grosso passo avanti nel processo di commistione fra videogames e musica pop inaugurato da *WipEout* di Psygnosis.

IL MODELLO DI PUNTA DI MITSUBISHI (GTO LM EDITION) IMPEGNATO IN UNA GARA NOTTURNA.

Two Player Mode

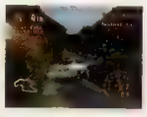
Abbandonando il *link-up* del precedente *Motor Toon GP 2*, *GT* offre un efficiente *split screen* per il gioco in coppia. Tanto il *Quick Arcade* quanto il *Gran Turismo Mode* offrono la possibilità del gioco simultaneo con l'unica differenza di offrire, nel secondo caso, la possibilità di guidare una delle vetture ritoccate nel gioco in monoutenza. La cosa è particolarmente gradita considerato il discreto affaticamento della CPU, causa principe di una certa lentezza dell'animazione a cui solo i bolidi da 360 km/h riescono a porre rimedio garantendo la frenesia necessaria.

Conclusione

Per quanto estremamente vicino alla qualifica di capolavoro assoluto, *GT* non è privo di difetti. Molti degli elementi ormai di serie in ogni *racing game* sono latitanti nell'appassionato lavoro di Polys Entertainment. Le collisioni si limitano a infastidire gli assetti e la velocità delle vetture senza mai degenerare in veri e propri incidenti alla *Test Drive 4* e senza apportare il minimo segno di distorsione sulle lamiere (aspetto che avrebbe probabilmente infastidito l'*environment mapping*). Le scie dei pneumatici sull'asfalto scompaiono per far posto a sbuffi di polvere e terriccio che talvolta causano incomprensibili rallentamenti in occasione delle uscite di pista (difetto che Sony dichiara di aver eliminato nella versione PAL). *Gran Turismo*, infine, non è difficilissimo. La possibilità di ripetere infinite volte le gare già vinte stimola il paziente accumulo del denaro sufficiente ad acquistare e *upgradare* un bolide destinato a vincere le competizioni successive senza troppa fatica. Delle diciassette competizioni del *Gran Turismo Mode* solo alcune garantiscono notti insonni spese ad inseguire la vittoria. Considerato però che il livello di difficoltà dipende strettamente dalle abilità del giocatore, questo aspetto potrebbe non essere vero per alcuni; da qui la scelta di non scendere al di sotto del 94% di Globale.Tirando le somme *Gran Turismo* a) riconferma l'abilità di Polys Entertainment nel confezionare pregevoli *racing game* e la espone alle meritate carezze del mercato di massa, b) fa impallidire *Rage Racer* e cloni vari e c) è il mio simulatore di guida preferito.

MORPHEUS

Si ringrazia
Comics & Fantasy
per il CD



Commento ***Gran Turismo*** **inaugura una nuova era per i simulatori di guida. Su quelli che verranno pende un nuovo termine di paragone. Il** ***racing game*** **finalmente si evolve, acquista spessore, si libera della crisalide e vola via verso nuove soluzioni ludiche. Il realismo non pregiudica la giocabilità. La giocabilità convive con la simulazione. Polys Entertainment ha raggiunto l'intesa perfetta fra due filosofie che fino ad oggi si infastidivano a vicenda. Nonostante qualche incertezza dell'*** ***engine*** **grafico e un livello di difficoltà non sufficientemente elevato,** ***Gran Turismo*** **non fa troppa fatica a meritarsi il titolo di miglior** ***racing game*** **per PlayStation.**

Pro...

- *Notevole spessore di gioco*
- *Comportamenti dinamici realistici*

Contro...

- *Occasionali rallentamenti*
- *Un po' facilotto*

La Pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**95**
Giocabilità	**96**
Longevità	**91**
Originalità	**89**

94

LA "DISCESA" PIU' SPERICOLATA DELLA STAGIONE? QUELLA DEI NOSTRI PREZZI!

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
F1 POLE POSITION
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MRC
NBA HANG ON TIME
SAN FRANCISCO RUSH
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS

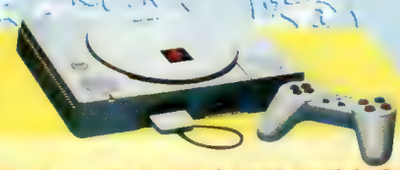
NOVITÀ SONY PLAYSTATION

BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
CRASH BANDICOT
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
HERCULES
KURUSHI
LETHAL ENFORCERS
MADDEN NFL 98
MDK
MOTO RACER
NBA LIVE 98
NIGHTMARE CREATURES
PANDEMONIUM II
POPULOUS:THE 3RD COMING
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
TEST DRIVE 4
TOMB RAIDER 2

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES NASCAR 98
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
VIRTUAL POOL 96
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS. STREET FIGHTER

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000



SONY PLAYSTATION
VERS. UNIVERSALE L. 389.000
+ GIOCO OMAGGIO L. 279.000*
VERS. PAL
VALUE PACK (2 pad+memory c.) L. 339.000

SEGA SATURN
VERS. PAL+1 GIOCO L. 349.000

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

VIRTUA GUN + VIRTUA COP 2
PER SEGA SATURN
L. 99.000

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME BOY
L. 89.000
Giochi a partire da
L. 39.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a
L. 29.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

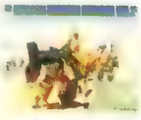
VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

Front Mission Alternative



Come il titolo lascia intendere *Front Mission Alternative* rappresenta un'alternativa alla giovane serie di strategici inaugurata con *Front Mission* per Super Nintendo e da poco (25 settembre) riproposta col suffisso "2" per il 32-bit Sony.

Deviando dalla consueta impostazione a turni, in *FMA* l'azione si svolge in tempo reale con le truppe disposte sul campo libere di muoversi e agire senza vincoli di tempo o spazio (alla maniera di *Ogre Battle*). Un *engine* poligonale mostra le battaglie da qualsiasi angolazione o distanza facendo buon uso delle potenzialità di PlayStation mentre il giocatore comanda le varie unità attraverso una mappa tattica, decidendone di volta in volta tragitti e obiettivi.

La storia si svolge nel ventunesimo secolo, segnato da furiosi conflitti secessionisti nella terra d'Africa. Nell'aprile del 2034 l'*Oceana Community Union* (*OCU*), una comunità simile alla nostra NATO, entra in conflitto col paese ribelle Zaingo incapace di trovarsi a suo agio nella *Central Africa Comunity Union* (*CACU*) nonché deciso a guadagnarsi l'indipendenza trascinando nel caos l'intero continente.

Al comando dei nuovi mezzi bellici dell'*OCU* (i *WAW* aka *Wandrung Wagens*), il giocatore avrà il compito di debellare il cancro che minaccia la pacifica convivenza delle federazioni africane spianando la strada alla definitiva unificazione.

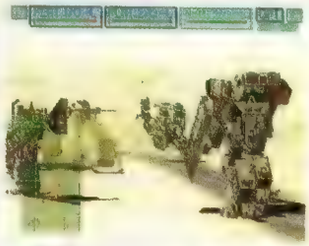
NOTATE L'ESTENSIONE DEL CAMPO VISIVO, NONCHÉ L'EFFETTO SFOCATURA.

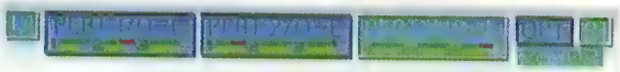
Titolo : **FRONT MISSION ALT.**
Casa : **SQUARESOFT**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori: **1**
Genere : **STRATEGIA**

[illegible]

Una pessima introduzione maldestramente compressa in MPEG introduce un titolo che puzza di *flop* sin dalla prima partita. L'impegnatissima Squaresoft non sembra sia riuscita a ripartire efficacemente le sue forze e fra il colossale ***Final Fantasy VII*** e il bellissimo ***Einhander***, spunta il sintomo di una comprensibile incapacità a trarre il dovuto supporto da una forza produttiva prosciugata dagli embrionali ***Xenogears*** e ***Parasite Eve***.

La filosofia del *real time* funziona egregiamente, lo scorrere inesorabile del tempo impone decisioni affrettate e garantisce una certa apprensione da parte del videogiocatore, ma troppi elementi tipici dello strategico a turni restano latitanti riducendo l'elucubrazione tattica al semplice "vai e distruggi". E' forse questo uno degli aspetti meno riusciti di ***FMA***. Sebbene introdotte da un lungo *briefing* (che il giapponese impedisce di comprendere), le missioni sono avulse da sorprese, restano incentrate sulla decimazione degli obiettivi evidenziati in rosso sul quadro tattico, senza cambiare di una virgola dalla prima all'ultima (sono una trentina circa). Se non fosse per le numerose disfunzioni di una routine di intelligenza artificiale "infantile" (aspetto di cui tratterò più avanti), sarebbe possibile risolvere ***FMA*** in un paio di giorni. Grafica e design di alto livello aiutano a restare inchiodati allo schermo per ore, affascinati dalle animazioni dei *WAW* che armati fino ai denti avanzano a passi pesanti e metallici per villaggi e città immerse nell'afosa cornice desertica africana. L'effetto "massiccio" è garantito dall'incuranza con cui i *mech* demoliscono le vetture, le mura e gli alberi che vorrebbero infastidirne la marcia, mentre una più generale lentezza nei movimenti sottolinea la loro imponenza. Un bellissimo effetto sfocatura confonde i contorni dei nemici e delle strutture in lontananza simulando egregiamente la profondità del campo visivo e contribuendo ad accrescere il livello di fotorealismo ottenuto con un sapiente *editing* delle *texture*. L'attenzione maniacale





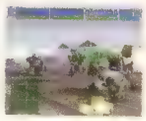
IN FMA IL DESIGN DEI MECH E DELLE LORO ARMI È OTTIMO.

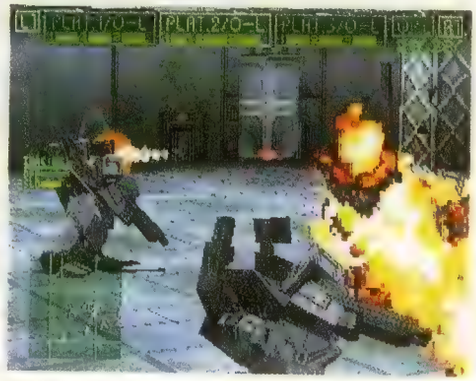
al dettaglio, tipica di Square, si riconferma in ***FMA*** dove bossoli e scintille impreziosiscono le battaglie mentre le sagome dei *mech* vengono pervase dai bagliori degli spari. I *WAW* abbattuti si inginocchiano pervasi da flebili scariche elettriche mentre dalla cabina di pilotaggio ne schizza il pilota come un mollusco che sguscia dalla propria corazza. Poco dopo il *mech* esplode e il soldato sparisce appena fuori dall'inquadratura conservando però i punti esperienza acquisiti per essere reimpiegati nella missione successiva alla guida di un nuovo mezzo. L'estensione del campo visivo è immensa. Lo *zoom* spazia dal primo piano del *mech* alla veduta a volo di avvoltoio mentre un effetto foschia provvede a coprire le porzioni del campo fuori dalla portata.

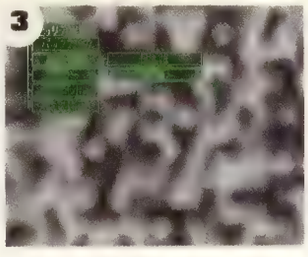
L'insieme di effetti sonori non è ricchissimo, ma concede il minimo indispensabile per accompagnare le missioni, nella fattispecie il sibilo del vento, i passi dei *mech*, qualche vocalizio animale e ovviamente gli spari diversi per ogni arma impiegata. Le musiche (che subito consiglio di disabilitare) sono pessime con i loro temi ridondanti e decisamente incoerenti col look del prodotto.

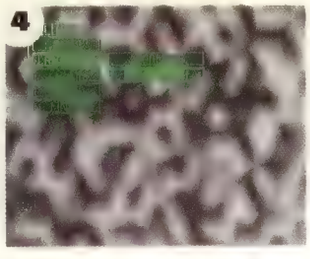
[illegible]

Prima di ogni missione un breve *briefing* istruisce con un grafico tridimensionale circa la morfologia del terreno e i nemici che lo popolano, mentre un gruppo di foto del ter-









(Foto 1-4) ***Sebbene totalmente in giapponese,*** **FMA** ***nasconde nel mare di kanji ed hiragana un'opzione inedita nella produzione jappo: la scelta della lingua. Ecco come fare a raggiungerla navigando nel marasma dell'incomprensibile.***

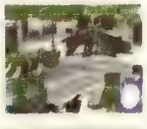
reno offre indicazioni sul tipo di mimesi da adottare sui *mech* assegnati alla missione (importante se non si vuole venire avvistati). Subito dopo è necessario equipaggiare i *WAW* con le armi e le attrezzature più adatte distinte per funzioni e potenza-frequenza di sparo-gittata. Sono quattro gli alloggiamenti assegnati alle varie "periferiche belliche". Oltre alle due braccia (una destinata a impugnare l'arma a breve gittata, l'altra lo scudo), esistono due agganci posteriori su cui collocare una vasta gamma di accessori e armi supplementari. Dai sistemi per la visione notturna ai cannoni, dai kit per iperpotenziare i *WAW* ai lanciagranate, ogni tipo di *add-on* vanta i suoi pregi e le sue debolezze a cui il giocatore dovrà sopperire combinandoli adeguatamente. E' utile, ad esempio, dotare di un sistema di puntamento a infrarossi quel *mech* munito di lanciarazzi, e montare invece un contenitore di munizioni supplementari su quello armato di mitra e destinato agli attacchi ravvicinati. Questa dell'equipaggiamento dei *WAW* è forse la fase più esigente in termini di ragionamento tattico in tutto *FMA*. Onde agevolare il giocatore novizio esiste la possibilità di scegliere fra tre impostazioni standard: *Assault, Support* o *General Purpose*. Ognuna di esse (di cui mi sembra inutile chiarire il senso) arma automaticamente le unità selezionate attingendo dal bagaglio di armamenti disponibili. Sebbene distinguibili unitariamente per potenza, resistenza, mobilità ed altri attributi, i *WAW* non viaggiano singolarmente, ma in plotoni di tre unità ciascuno. Il giocatore comanda la direzione e il comportamento dei plotoni interi mentre può armarne indipendentemente i singoli componenti. Superata la fase di *equipment* un attento sguardo al quadro tattico permette di definire le prime traiettorie e di disegnare un piano strategico generale da modificare e rifinire poi durante la missione vera e propria ritornando alla mappa via tasto ST. Alcune missioni prevedono delle forze di supporto (basi lanciamissili, aerei o elicotteri) che in questa fase verranno istruite sull'obiettivo da ammorbidire e su quando farlo stabilendo un conto alla rovescia che va da un minimo di due a un massimo di dieci minuti. Durante la missione un contatore aggiorna sull'approssimarsi del momento prestabilito per sferrare l'attacco di supporto concedendo al giocatore il tempo necessario per allontanarsi dall'obiettivo. Un utile strumento disponibile in questa fase di gioco è la simulazione. Una volta definiti i percorsi è possibile simulare la missione per vedere in anticipo quale sarà il comportamento delle truppe entro un ovvio limite che impedisce di prevedere anche l'esito degli scontri.

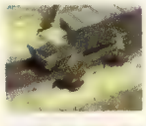
Stage 1

Definiti i preliminari, l'opzione *Sally* (sortita) trasporta sul campo di battaglia. Dopo qualche oscuro dialogo nippon i *WAW* partono in direzione degli obiettivi assegnati, seguendo un percorso che il giocatore avrà adeguatamente studiato onde evitare l'impatto contro palazzi ed altri ostacoli insormontabili. Ogni plotone, infatti, segue alla lettera le istruzioni impartitegli, si dirige in linea d'aria verso il punto assegnato e se una costruzione ne blocca la marcia sarà necessario modificarne il tragitto. Spesso però (e qui entriamo nel vivo dei difetti di *FMA*) si ha la sensazione di portare al luna park una dispettosa scolaresca piuttosto che sul fronte un esercito di *mech*. E' necessario seguirli passo per passo, guidarli per mano verso il tragitto libero da ostacoli dato che non sono in grado di districarsi autonomamente. Non è raro assistere ai deprimenti balletti di un *mech* incapace di girare un angolo, vederlo camminare a vuoto con la spalla premuta sullo spigolo, girarsi nella direzione sbagliata, accorgersene, tornare indietro e bloccarsi nuovamente mentre gli altri membri del plotone lo aspettano. L'impossibilità di muovere un *mech* per volta peggiora la situazione costringendo il giocatore ad accedere continuamente al quadro tattico per aggiornare le traiettorie dell'intero plotone, il che costituisce motivo di frustrazione soprattutto in piena battaglia e al comando di tre plotoni da tre stupidi piloti ciascuno. Assecondando seppur malvolentieri questo difetto non resta che assistere allo svolgersi della missione, decidere se attaccare o difendere, ritirarsi o se sparare a tutti i nemici a tiro o concentrarsi su uno solo di essi. Tutto qui. Il potere decisionale del videogiocatore è ridotto al minimo indispensabile per assicurare a *Front Mission Alternative* la qualifica di gioco "interattivo", concedendogli qualcosa di più dello stare a guardare con le mani in mano. Davvero poco per un titolo Squaresoft. Davvero poco.

MORPHEUS

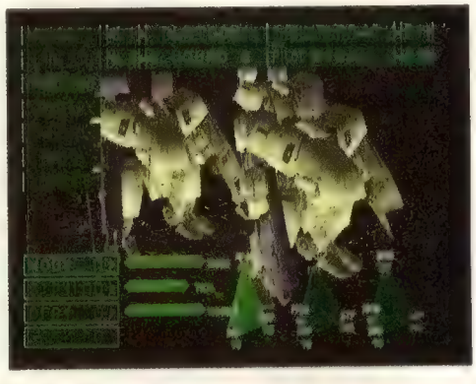
I punti esperienza guadagnati vanno ripartiti adeguatamente fra mobilità, attacco e difesa.





Non fatevi ingannare dalle apparenze, questo WAW è agilissimo.

La mimetizzazione ricopre un ruolo importante in **FMA.**



Commento ***Front Mission Alternative*** **è un'alternativa che merita di essere investigata e migliorata. Allo stato attuale fatica a regalare un livello di sfida adeguato, ma conoscendo Square non è difficile prevedere miglioramenti nelle edizioni future. Un titolo graficamente gratificante, ma privo di spina dorsale.**

Grafica

- *Valido graficamente*
- *Ottimo design*

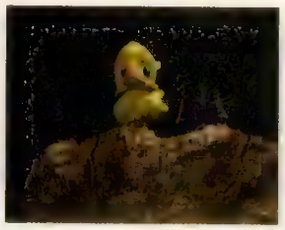
Sonoro

- *Troppo semplice*
- *Intelligenza artificiale migliorabile*

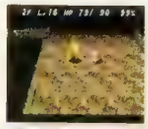
In Pillole

Grafica **: 89**
Sonoro **: 60**
Giocabilità **: 78**
Longevità **: 70**
Originalità **: 70**

79



Chocobo's Mysterious Dungeon

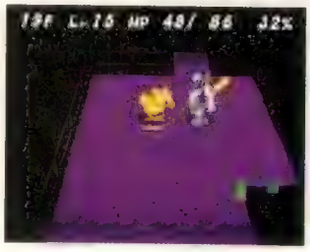


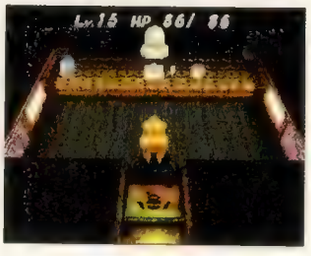
Con quasi 700.000 copie vendute nel solo periodo natalizio, *Chocobo's Mysterious Dungeon* si è rivelato come l'ennesimo titolo riuscito da parte della prolifica Square. Una vittoria annunciata forse, visti il periodo in cui è uscito il gioco, la fama di cui gode la suddetta firma nipponica e l'elevata qualità del CD demo che accompagna *Chocobo* (vedi *Big in Japan* di questo numero). Il merito della realizzazione di *Chocobo's Misteryos Dungeon*, il cui titolo originale è *Chocobo no Fushigi na Dungeon*, non è comunque da ricondurre interamente all'abilità dei creativi di Square. Lo sviluppo è stato infatti curato da alcuni programmatori di Chun Soft, responsabili della saga di *Shiren* per Game Boy e Super Famicom. Il nuovo RPG di Square è quindi la versione a 32-bit di questa serie di giochi di ruolo, conversione resa ancora più accattivante dalla presenza di personaggi, mostri e ambientazioni della saga di *Final Fantasy*.

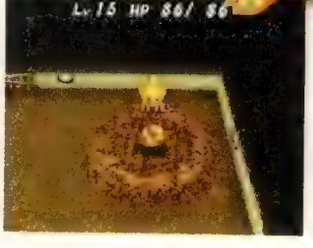
Il nostro Chocobo tasta il terreno in cerca di trappole.

Titolo : Chocobo's M.D.
Casa : SquareSoft
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

Definire *Chocobo's Mysterious Dungeon* un RPG non è propriamente esatto, in quanto si tratta principalmente di un gioco di esplorazione unito a frequenti combattimenti. L'interazione con i personaggi si limita ai negozi e ad alcune informazioni generali sulla meccanica di gioco e sui mostri da affrontare. Lo scopo principale è quindi quello di esplorare più *dungeon* possibili, combattendo con mostri che li abitano per accumulare soldi ed esperienza. Il sistema di controllo è simile a quello di un *action RPG* (categoria a cui appartengono *Zelda* e *Secret of Mana*). I movimenti del protagonista vengono controllati direttamente con il pad, i cui tasti vengono utilizzati per eseguire attacchi ed altri tipi di azioni. Tra queste la corsa è una delle più utili: correndo è infatti possibile recuperare lentamente i punti-ferita perduti. Esagerando con il moto si rischia però di affaticare il povero Chocobo con conseguente azzeramento del suo valore di *stamina*, evento che comporta una rapida diminuzione dei punti-ferita del protagonista. L'assimilamento dei controlli è abbastanza immediato, anche per un non esperto; infastidisce invece una certa lentezza nella risposta dei comandi. Vagando all'interno delle stanze che compongono il *dungeon*, il giocatore viene solitamente avvertito della presenza dei mostri dai loro versi caratteristici. Una volta avvistati, ci si avvicina in modo da attivare il sistema di battaglia. La somiglianza con l'*Active Battle System* presente in *Final Fantasy* salta all'occhio non appena compare la barra d'attesa sotto i due combattenti. A differenza del suddetto gioco di ruolo, il Chocobo può attaccare anche quando il tempo di preparazione dell'attacco non si è concluso. In questo caso la percentuale di riuscita dell'attacco e il suo potenziale offensivo saranno direttamente proporzionali al tempo atteso. Una volta sferrato l'attacco, il protagonista deve cercare di portarsi fuori dal raggio d'azione nemico per il tempo necessario a preparare un nuovo colpo. Rimanendo nelle vicinanze del mostro il rischio di subire danni è particolarmente elevato. Il movimento del protagonista viene bloccato quando subisce un attacco, anche se portato a distanza, che risulta quindi inevitabile. Allontanarsi troppo dall'avversario però può essere controproducente in quanto così facendo si azzera la barra di attesa dell'*ATB*. Visto che è impossibile schivare o parare i colpi scagliati dall'avversario, l'unica strategia possibile è quella del mordi e fuggi, tecnica che comunque non assicura la totale incolumità al piccolo pennuto giallo, soprattutto contro mostri dotati di attacchi veloci e a lungo raggio. La presenza di un tasto di parata avrebbe sicuramente reso il Chocobo meno dipendente dalle pozioni curative, abbassando però l'elevato livello di dinamicità e frenesia del gioco. Tutto



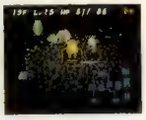


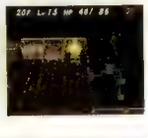


sommato è una mancanza più che accettabile.

Dungeons & Chocobos

L'elemento strategico del gioco è fornito soprattutto dai numerosi equipaggiamenti a disposizione del piccolo protagonista. Configurare e utilizzare in maniera adeguata armi e oggetti può consentire di avere la meglio anche sui mostri più temibili. Le due armi principali del Chocobo sono gli artigli e i sassi: i primi vengono utilizzati per il combattimento ravvicinato mentre i secondi, portati in quantità limitata, possono essere impiegati per gli attacchi a distanza. La potenzialità offensiva del Chocobo può essere amplificata applicandogli calzari di vario tipo. Per quanto riguarda le capacità difensive, è possibile incrementarle cambiando selle e collari. Questi ultimi offrono abilità speciali al protagonista oppure possono decrementarne le caratteristiche. In molti casi non è possibile conoscere l'effetto di un equipaggiamento se non dopo averlo provato. Come accadeva in ***Shiren***, armi ed armature possono essere fuse insieme per renderle più potenti. Quest'operazione può essere attuata solo con pentoloni magici che trovate nei *dungeon* o in un apposito negozio situato in superficie. Tra gli altri *item* a disposizione del protagonista vi sono le pozioni dotate di effetti di svariato tipo: una volta bevute è possibile conservare l'ampolla vuota e riempirla ai pozzi magici presenti all'interno del *dungeon*. Tra gli altri oggetti individuabili nel gioco abbiamo soldi (Gill, ovviamente) e svariati tipi di noci e carte magiche. Tra gli effetti di queste ultime segnaliamo la liberazione dalle maledizioni poste agli equipaggiamenti, il riconoscimento degli oggetti magici che troviamo e l'apertura di portali magici verso la superficie, con cui accedere ai negozi presenti nel villaggio per poi ridiscendere a qualsiasi piano del *dungeon* che sia già stato visitato. Gli incantesimi possono essere generati tramite libri magici e *summonig stone*.: il loro effetto è simile a quello delle magie presenti nella saga di ***Final Fantasy***. Una volta utilizzati, libri e pietre svaniscono. E' quindi necessario cercare di collezionare la maggiore quantità possibile facendo però attenzione a non raggiungere il limite massimo di capienza del proprio zaino. Proprio questo problema ricorrerà sovente, costringendovi spesso ad abbandonare oggetti di valore importante. I *dungeon* non offrono solo tesori, ma anche percoli di ogni tipo. E' infatti possibile incappare in numerose trappole dalla individuazione non sempre attuabile: l'unico modo per scoprirle consiste nel saggiare il terreno con un apposito comando, operazione tutt'altro che semplice quando si è inseguiti da un'orda di mostri.





Fuenigt No Kaibutsu Chocobo

Inizialmente può apparire un semplice gioco per bambini, ma è in realta un complesso gioco d'azione la cui articolata meccanica di gioco risulta difficilmente spiegabile in sole due pagine di recensione. Sotto molti punti di vista questo gioco ricorda ***Diablo***, l'*action RPG* di Blizzard presto disponibile anche per PlayStation. Come nel suddetto titolo per PC, il protagonista vaga in *dungeon* composti da più livelli abbattendo mostri e cercando tesori. I labirinti sotterranei che deve affrontare cambiano ad ogni partita. Al di sopra del *dungeon* lo attende sempre un villaggio fornito di ogni comodità raggiungibile tramite portali magici (paese che per altro evolve man mano che si terminano i *dungeon* presenti). Ed infine, quando si muore si viene teletrasportati all'esterno del *dungeon* con un numero ridotto di *item* ed il livello di esperienza decrementato di uno. Con una simile struttura di gioco, ***Chocobo's Mysterious Dungeon*** assicura una longevità particolarmente elevata sebbene lo scopo del protagonista sia piuttosto limitato. Dal punto di vista grafico il titolo Square presenta *sprite* ottimamente animati per mostri e personaggi, mentre i *dungeon* poligonali sono abbastanza spogli. Sebbene il fondale sia in 3D, non è possibile ruotarlo; in compenso i muri diventano trasparenti per evitare di nascondere il protagonista. Sono invece eccezionali le animazioni poligonali delle evocazioni, che ricordano quelle di ***Final Fantasy VII***. Come in ogni prodotto Square, le animazioni in FMV sono state particolarmente curate sia graficamente che nel soggetto. Molto belle anche le musiche caratterizzati da brani che ben si adattano allo stile avventuroso/parodistico del gioco. La barriera linguistica posta dalla versione giapponese del gioco non impedisce l'avanzamento nell'avventura in quanto i dialoghi sono piuttosto limitati. Il testo in giapponese con cui sono scritti i menù può però rendere problematiche la gestione e l'utilizzo dei vari oggetti. Per chi non ha esperienza con gli RPG in giapponese, potrebbe quindi essere difficile sfruttare al massimo le potenzialità degli *item* contenuti nel gioco, con il risultato di trovarsi in netto svantaggio contro i mostri degli ultimi livelli.

DIEGO

L'Efreet viene evocato durante un combattimento.

Si ringrazia **MicroMedia** *per il CD*

Commento ***Chocobo's Mysterious Dungeon*** **è un gioco frenetico e divertente, particolarmente adatto a chi ama i prodotti parodistici di scuola nipponica e la saga di *Final Fantasy*. Un *action RPG* che predilige l'azione alla ricerca, più complesso e tecnico di come possa apparire inizialmente. L'unico grosso limite alla giocabilità è posto dal testo dei menù in giapponese che rende complesso l'utilizzo dei vari oggetti ed equipaggiamenti presenti nel gioco.**

Pro...

- *Particolarmente coinvolgente*
- *Qualità grafica e sonora elevate*

Contro...

- *Menù in giappo di difficile interpretazione*
- *Fondali piuttosto scarni*

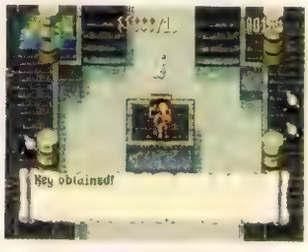
La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**68**
Longevità	**70**
Originalità	**75**

75

Alundra

In un lontano passato, la gente di Inoa viveva felice nel proprio villaggio servendo e onorando gli dei, e ricevendo in cambio pace e prosperità. Un giorno però, per qualche oscuro motivo, il loro re decretò che tutti gli idoli e le statue venissero distrutti. La gente assistette impotente e in lacrime all'infausto evento e chiunque osò opporsi fu preso, imprigionato e ucciso con lente e terribili torture. Spariti gli idoli la vita nel villaggio riprese, ma nulla fu più come prima e non si trattava solo di una mancanza di slancio, di un minor fervore.
Gli abitanti persero pian piano la loro fede e strani e terribili incubi cominciarono a comparire nei loro sogni. Alcuni abitanti, per fuggire da quelle orrende visioni, rinunciarono a dormire, altri, addirittura, preferirono togliersi la vita. Sembrava non ci fosse più speranza quando, un bel giorno, una nave andò a schiantarsi contro le coste di Inoa. A bordo vi era un ragazzo di nome Alundra che era stato condotto in quella regione da un sogno; ovviamente non si trattava di un sogno, di una visione normale. Era il destino che lo guidava perché lui era l'ultimo discendente di un'antica tribù scacciata da quella terra in un lontano passato e possedeva il potere di entrare nei sogni della gente liberandoli anche dai loro incubi peggiori. Così si apre la nostra avventura, distesi sulla spiaggia dove verremo salvati e accuditi da Jess, il fabbro della città di Inoa il cui destino giace ora nelle nostre mani.

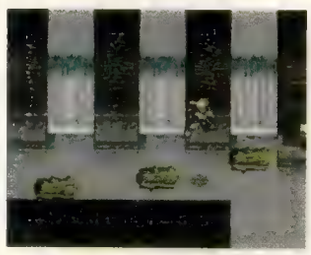


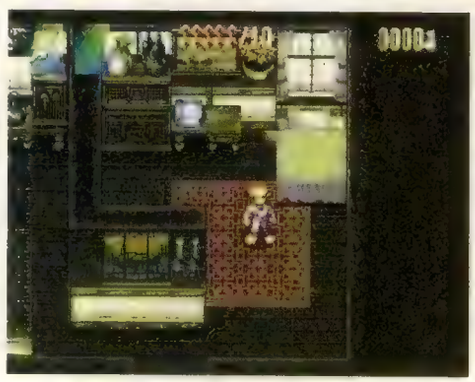
ALL'INIZIO DEL GIOCO IL NOSTRO INVENTARIO SI PRESENTA INCREDIBILMENTE VUOTO.

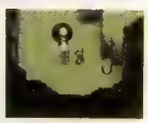
Titolo : ALUNDRA
Casa : WORKING DESIGN
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA

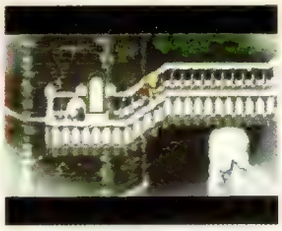
Che Bella Cosa...

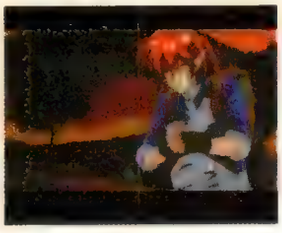
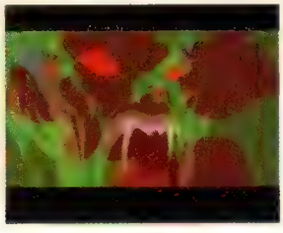
Come avrete già capito dall'introduzione, ***Alundra*** non è altro che la classica avventura nella quale un ragazzo si troverà costretto a misurarsi contro le solite forze demoniache capitanate, in questo caso, da un alieno di nome Melzas. Come detto l'avventura si apre con Alundra all'interno del villaggio. Dopo un breve dialogo con Jess e dopo aver preso confidenza con il sistema di controllo potrete cominciare a vagabondare all'interno della città facendo conoscenza con gli altri abitanti di Inoa. Potrete utilizzare il tasto ■ per attaccare bottone, informandovi così su cosa stia effettivamente accadendo.
Inizialmente non riuscirete a scoprire molto, quindi il vostro primo obiettivo sarà quello di conquistare la fiducia dei vostri concittadini che, comunque, vi vedono ancora come un intruso. A questo proposito i vari dialoghi e le conversazioni saranno molto lineari, organizzate a mo' di monologo e ben difficilmente le risposte che vi saranno richieste andranno oltre un semplice "Sì" o "No". Anche la trama e lo svolgimento delle varie vicende si articola in modo strettamente sequenziale, il che vuol dire che le nostre azioni saranno guidate da una trama già ampiamente decisa. Non potrete quindi affrontare i vari *task* in ordine libero, ma questo appare anche ovvio vista la particolare natura del gioco. ***Alundra*** infatti non è strutturato come un classico RPG: la meccanica di gioco si avvicina molto di più a quella di un'avventura alla Zelda, nella quale il giocatore è costretto a misurarsi sia con un discreto numero di avversari che con *puzzle* di facile risoluzione. La fase esplorativa, nonostante il mondo in cui si svolge l'azione sia discretamente vasto, è assai abbordabile grazie alla massiccia presenza di indicazioni, privilegiando così l'azione al mero scarpinaggio.









APRI LA BOCCA

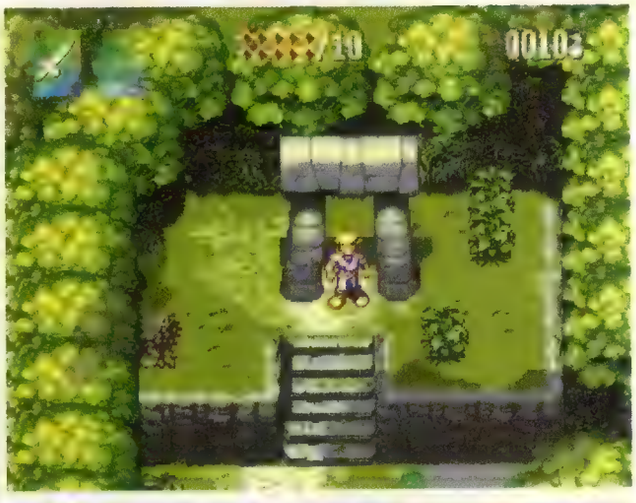
All'inizio del gioco le armi a nostra disposizione saranno molto limitate. Tutto ciò su cui potrete contare infatti sarà la vostra piccola spada: anche l'inventario e i vostri poteri saranno alquanto striminziti. Non avrete inoltre la benchè minima idea del perché siate arrivati a Inoa e, fino a quando non supererete la prima fase e non riuscirete a farvi amici gli abitanti del villaggio, poco saprete sulla vostra origine e sul perchè della vostra venuta. Sarà quindi indispensabile mettersi rapidamente in marcia facendo la conoscenza degli altri abitanti del mondo di Alundra che, guarda caso, si dimostreranno molto meno socievoli dei vostri concittadini. I vari mostri contro i quali vi troverete a duellare saranno inizialmente costituiti da semplici *blob* che però, nonostante la loro conformazione e il fragile aspetto, si dimostreranno ossi abbastanza duri. Fortunatamente la vostra spada è più dura di loro, quindi non dovreste avere grossi problemi ad eliminare questi ammassi di gelatina. Proseguendo nell'avventura i vostri avversari si faranno via via più forti e numerosi ed allora sarà di vitale importanza riuscire a mettere le mani su qualche artefatto e amulet,o molti dei quali si riveleranno indispensabili per il completamento del gioco. I Troll, i Goblin, i mostri rocciosi, le scimmie assassine e i vari demoni che vi troverete a fronteggiare dovranno essere affrontati sia all'aria aperta che all'interno dei sogni dei vostri concittadini. E già raga', dovete sapere che l'avventura di fatto si svolge in due mondi parallelei nei quali dovrete passare spesso sia per salvare vite preziose che per acquisire informazioni vitali per il prosieguo della vostra impresa.

CHIUDI GLI OCCHI E APRI IL CUORE

Per quel che riguarda l'aspetto meramente coreografico di ***Alundra***, bisogna dire che il titolo di Working Design non si segnala certo per una realizzazione tecnica capace di lasciare il giocatore a bocca aperta. Siamo infatti ben lontani dall'orgia e dal tripudio grafico ammirato in *FF VII* e, anche se sovente capita di imbattersi in effetti di luce e trasparenze assortite, bisogna comuque sottolineare come la qualità grafica media del prodotto si attesti su livelli inferiori ad altri titoli concorrenti. Le varie locazioni, così come i personaggi, sono state realizzate ricorrendo alla sempreverde grafica bidimensionale che, pur essendo definita e ricca di particolari, concede diversi punti a livello di animazioni. I fondali presentano una buona varietà di elementi e, anche se in acuni frangenti la prospettiva può risultare leggermente fuorviante, le varie fasi esplorative e *arcade* si svolgono senza grossi intoppi. Anche l'accompagnamento sonoro si attesta su livelli più che discreti, mentre gli effetti risultano un po' deboli oltre che relegati in secondo piano. Per quel che concerne invece i salvataggi è ovviamente possibile registrare la propria posizione di gioco, ma l'operazione potrà essere effettuata solo in particolari locazioni sfruttando un libro blu dall'aspetto alquanto misterioso. A questo proprosito, vista la ricca componente *arcade* del gioco e l'elevato numero di mostri è consigliabile salvare spesso la propria posizione prima di lanciarsi in una nuova impresa proprio perchè, in caso di decesso, ci troveremmo di fatto costretti a ripercorrere passaggi già risolti e il tutto potrebbe risultare piuttosto noiso.

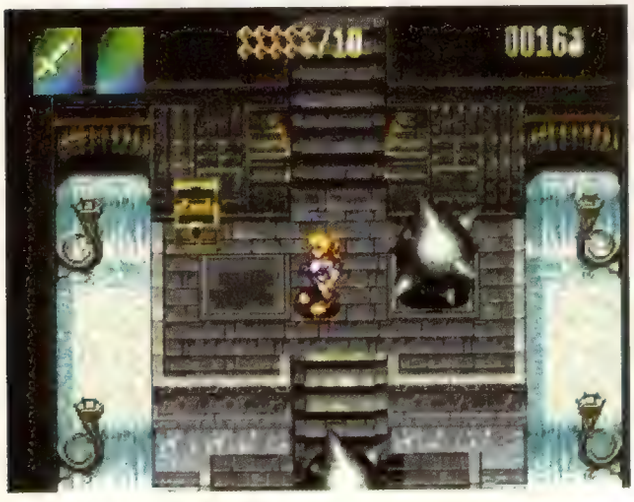
SHOGUN

Si ringrazia
You Too
per il CD



Le varie sequenze in FMV, nonostante siano caratterizzate da una buona pulizia di immagine, presentano alcuni problemi a livello di fluidità di animazioni.

Hai già deciso dove andare in vacanza questa estate? A Lundra?



Commento **Pur non essendo un titolo dotato di una realizzazione di sicuro impatto e nemmeno uno degli RPG più profondi e complessi che mi sia capitato di giocare, quest'ultimo prodotto Working Design presenta una serie di elementi molto positivi. La trama di gioco è ricca e coinvolgente, e l'azione si svolge a ritmi sostenuti mantenedo sempre desto l'interesse del giocatore. Ovviamente si tratta di un titolo dedicato agli *aficionados* delle avventure "arcade" e non agli amanti degli RPG puri, i quali potrebbero trovare la struttura di gioco di *Alundra* e i puzzle in esso contenuti un po' troppo semplici. Se amate i giochi alla *Zelda* o tipo *The Story of Thor*, allora questo è sicuramente un ottimo acquisto; in caso contrario pensateci sopra almeno un paio di volte.**

Pro...

- *Trama ricca e coinvolgente*
- *Buon mix di azione e ricerca*

Contro...

- *Struttura di gioco lineare*
- *Realizzazione tecnica migliorabile*

La Pagella...

Grafica	**81**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**85**
Longevità	**83**
Originalità	**75**

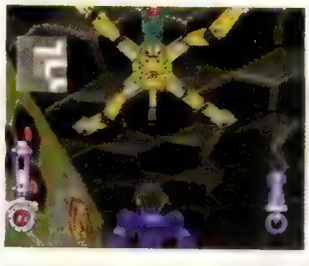
84

Rockman Dash

Rockman Dash inizia presentando un poco convincente oceano su cui si staglia la sagoma gialla di un aeromobile. **Mentre il velivolo si avvicina a una torre che si erge sulle acque, una voce giapponese fuori campo, assistita da efficaci sottotitoli in giapponese, ci mette al corrente di come stanno le cose. A quanto pare, il mondo è stato invaso da un'orda di mostriciattoli gialli, tutti uguali, che hanno l'aspetto degli omini del Lego. Naturalmente, al nostro Rockman spetta il compito di salvare il destino dell'umanità.** Le sequenze non sono state realizzate, come di solito avviene, con qualche stazione di *rendering*, ma utilizzano il medesimo *engine* del gioco, risultando pertanto scarne e di scarso impatto grafico. La meccanica di gioco riprende quella di *Tomb Raider*: il punto di vista è alle spalle del personaggio, che si muove in un ambiente tridimensionale. Rockman può saltare, arrampicarsi sui gradini più alti come Lara, sparare e tirare calcioni. Come in *Tomb Raider* è possibile guardarsi intorno tenendo premuto L2. La metodologia di controllo è però radicalmente differente: le quattro frecce direzionali muovono il personaggio lungo gli assi X e Z, e per girarsi è necessario ricorrere ai tasti L1 e R1. Se da un lato si ha il vantaggio di una maggiore libertà di movimento, in quanto è possibile ad esempio correre via da un pericolo semplicemente premendo ⬇ (in questo caso l'inquadratura rimane la stessa ma vedremo Rockman di fronte), risulta molto difficoltoso mirare bene ai nemici ed effettuare svolte precise. Nel complesso, il metodo di controllo non è il massimo. Fortunatamente è possibile ripiegare sul classico sistema alla *Tomb Raider*, ma la precisione continua a latitare. In *Rockman Dash* ci troveremo spesso ad affrontare fasi di concitato combattimento, ma altrettanto di frequente si tratterà di andarsene in giro a fare quattro chiacchiere con i personaggi sparsi per i villaggi, e venire loro in aiuto in caso di necessità. Il momento del combattimento è la fase topica del gioco, e non mancano i problemi. Il metodo di controllo rende infatti molto difficile colpire il bersaglio prescelto, e solo da fermi è possibile mirare con una certa precisione. In effetti, in molti giochi simili, tra cui *Tomb Raider*, la mira viene presa automaticamente, ed è forse per questo che non risentono del medesimo problema. Ad ogni modo, premendo R2, Rockman si volterà verso il bersaglio più vicino mirando automaticamente: per contro, l'operazione può essere svolta solo a personaggio completamente fermo, e per questo è di fatto impossibile utilizzare la funzione in fasi di gioco particolarmente concitate. È presente la possibilità di migliorare la potenza delle armi montate sul braccio di Rockman, tanto comprandone di nuove nei negozi, quanto raccogliendole in giro per i livelli. Il gioco ha un approccio grafico decisamente spartano: i personaggi sono molto fumettosi e quindi poco dettagliati, composti da pochi poligoni e muniti del minimo indispensabile di *texture*. Di certo questa è una scelta precisa, finalizzata a conferire un look molto divertente e semplice ai personaggi. Meno riuscito è l'aspetto del mondo, eccessivamente stilizzato: si passa da labirinti che sembrano usciti da *Wolfstein 3D* a cittadine ipergeometrizzate, in cui tutto è cubico o al massimo a forma di parallelepipedo. Le *texture* sono anche qui pochissime e l'impressione generale che ne deriva non è proprio delle migliori. Il tutto si muove fluidamente, ma non quanto ci si potrebbe aspettare: non appena ci sono un po' di mostri sullo schermo, le esitazioni del motore non si fanno aspettare. Inoltre, nelle aree molto grandi è presente un effetto di *pop-up* molto marcato. Neanche la blanda nebbiolina che in lontananza rende il paesaggio più vago basta ad affievolire il problema. In generale, il gioco non è propriamente un tripudio grafico, anzi. Il sonoro è assolutamente anonimo: le musiche durante le fasi di battaglia sono alquanto insipide e nemmeno lette da CD. Nelle fasi esplorativo-avventurose, ci si limita a qualche effetto d'ambiente tipo cinguettio di passerotti, che dopo un minuto comincia in genere a dare sui nervi. La giocabilità del prodotto non è malvagia, ma nemmeno si assesta sui massimi livelli. In effetti il gioco non è particolarmente coinvolgente nelle fasi esplorative, e le sezioni d'azione non dicono gran che. E' probabile che quel pizzico di pepe che in altri giochi è dato ora dalla grafica mozzafiato, ora da qualche innovazione particolare, in questo caso sia delegato alla fama del protagonista, che è noto in occidente come MegaMan. Di certo, chi non è fan del robottino blu ed è immune al suo fascino sentirà in questo gioco la mancanza di qualcosa. A livello più pratico, il combattimento è un po' difficoltoso e i controlli non proprio accurati non aiutano: tra gli altri difetti, il salto non è esattamente di precisione millimetrica. Come detto, colpire i nemici non è facile e se sono più d'uno la situazione tende a farsi caotica. In determinati punti del gioco è possibile salvare la posizione raggiunta su *memory card*. Superate le difficoltà nei controlli e acclimatati allo stile del gioco, ci si trova di fronte a un prodotto discretamente gradevole.

LA GRAFICA NON È PARTICOLARMENTE RICCA.

LE SEQUENZE D'INTERMEZZO NON SONO MOLTO CONVINCENTI.



SHUB

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Commento ***Rockman Dash*** **non è certo un titolo rivoluzionario. Ciò che meno convince è la veste grafica, davvero troppo stilizzata, anche volendo ricercare una scelta di stile nella mancanza di *texture* e nella semplicità di oggetti e personaggi. Inoltre le locazioni mancano di complessità e le sequenze di combattimento pagano il prezzo di controlli inefficaci e di uno spessore un po' esiguo. Tra i pregi troviamo la compresenza di una componente di azione pura e di una d'avventura, un po' virata verso il gioco di ruolo, con personaggi da interrogare e negozi da visitare. Di certo c'è che l'attrattiva verso un gioco come questo è da ricercarsi per un buon 50% nella fama del personaggio principale: non è da escludersi che, come accadeva ai tempi dei 16-bit con i platform ispirati ai film del momento, il richiamo del protagonista sia in teoria destinato a supplire le manchevolezze del gioco, che in questo caso, pur non essendo clamorose, risultano un po' pesanti. Da escludersi per chi non mastica il giapponese.**

Titolo : **Rockman Dash**
Casa : **Capcom**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Action/Adventure**

Pro...
- *Inedito mix di azione e avventura*
- *C'è Rockman*

Contro...
- *Controlli imprecisi*
- *Grafica piuttosto scialba*

La Pagella...

Grafica : **72**
Sonoro : **77**
Giocabilità : **75**
Longevità : **72**
Originalità : **72**

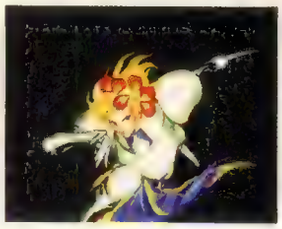
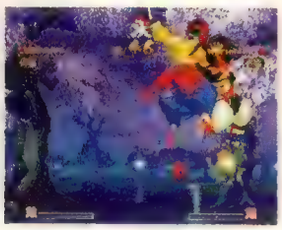
72

GRUPPO
TELECOM ITALIA

INGAME.
TUFFATI IN UN MARE DI GIOCHI.

InGame è il nuovo "games channel" di Stream dedicato agli utenti di Internet che amano giocare alla grande. Visitare InGame è come entrare direttamente nella più incredibile "sala giochi" della rete, dove sono disponibili tutte le informazioni, le recensioni, le strategie, le novità e tanti links che mettono in contatto con l'universo del gioco e le sue meraviglie. E poi, ci sono tanti giochi Web, da fare direttamente in rete e via e-mail. InGame, un'idea esclusiva di Stream, mette in gioco emozioni a non finire, in una sfida che si rinnova ogni giorno.

w w w . i n g a m e . c o m

Samurai Spirits Amakusa Koorin Special

Distribuito in occidente con il nome di *Samurai Showdown 4 Amakusa's Revenge*, ***Samurai Spirits Amakusa Koorin*** **è finalmente disponibile anche per PlayStation. Una conversione difficile, come tutte quelle da Neo Geo, per la cui realizzazione si è dovuto ricorrere a numerosi compromessi. Per compensare tali mancanze sono stati aggiunti alcuni nuovi elementi di gioco che hanno evoluto il titolo a un'inedita versione "Special".**

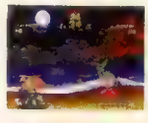
Nonostante tagli e modifiche, la meccanica di gioco rimane la stessa del *coin-op*, frutto di una lunga evoluzione iniziata all'inizio degli anni '90 con il primo titolo della saga, un gioco altamente tecnico e spettacolare che non ha mai goduto di una conversione particolarmente convincente su PlayStation.

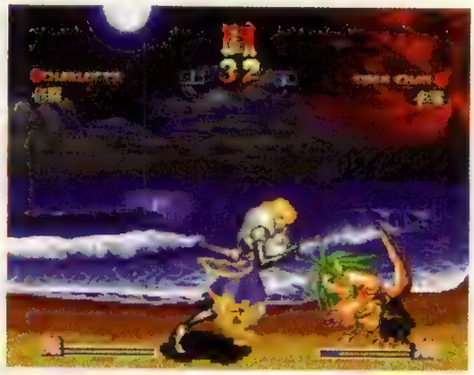
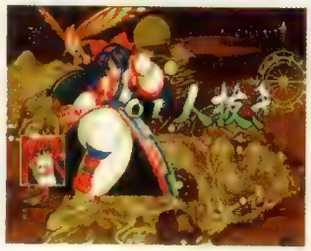
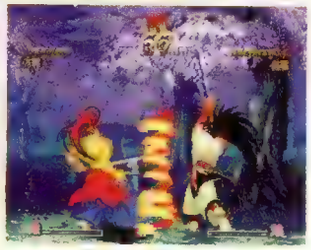
OGNI PERSONAGGIO POSSIEDE DUE CARATTERI DIVERSI, DOTATI DI MOSSE SPECIALI DIFFERENTI.

Titolo : **SAMURAI S. A.K. SPECIAL**
Casa : **SNK**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**

Sfidando i limiti di memoria della console Sony, SNK ha cercato di offrire un titolo quanto più possibile vicino alla sua controparte a gettoni.

Le innovazioni presenti nella meccanica di gioco di ***Samurai Spirtis Amakusa Koorin*** sono numerose e risolvono i problemi di giocabilità presenti nel precedente episodio. Tra queste la più significativa è l'evoluzione della *Rage Explosion*, tecnica introdotta nello scorso episodio della saga: per rendere più letale l'utilizzo di questa mossa, che vi lascia con l'energia vitale al minimo, sono state aggiunti due attacchi speciali effettuabili solo dopo averla attivata. Il primo si chiama *Tsuraneghiri* e consiste una letale combinazione di colpi: nel caso la eseguiate quattro volte di seguito l'attacco terminerà con un colpo speciale. Con il secondo, denominato *Issen*, il vostro personaggio passerà rapidamente di fianco all'avversario colpendolo con un'unica letale tecnica: il danno effettuato è inversamente proporzionale alla vostra energia vitale rimasta. Utilizzatela quando siete sul punto di morire e causerete al vostro avversario una perdita di energia estremamente elevata. Se l'introduzione della *Rage Explosion* aveva lo scopo di rendere più incerta la fine dell'incontro, queste nuove tecniche rendono il picchiaduro ancor più vario ed imprevedibile. Un'altra importante modifica apportata alla meccanica di gioco è l'eliminazione delle bombe e della carne che venivano lanciate nell'arena di gioco: le prime erano destinate a chi si chiudeva troppo in difesa e la seconda utilizzata per recuperare l'energia perduta. Quest'ultima è stata sostituita dalla possibilità di rigenerare parte del danno subito quando siete distesi a terra. Sempre allo scopo di aumentare la durata dell'incontro è stata raddoppiata la barra dell'energia vitale; in questo modo si è posto rimedio a uno dei peggiori difetti del precedente episodio. Rispetto a ***Samurai Spirits 3*** è stata anche tolta la parata aerea per avvantaggiare una strategia di gioco più tecnica. Infine sono state introdotte due nuove tecniche che consentono d'incrementare più rapidamente la barra dei super colpi (*Rage Gauge*). La prima consiste in una serie di colpi, chiamata *CD Combo*, che riempie al massimo la *Rage Gauge* una volta completata. La seconda è la *Honourable Death* grazie alla quale, dopo esservi suicidati, potrete lanciare un super-attacco sin dall'inizio del secondo round. In ***Samurai Spirtis Amakusa Koorin*** sono state introdotte anche le famigerate *fatality*, qui chiamate *No Contest Moves*. Per effettuarle bisogna eseguire la sequenza di mosse che appare sullo schermo quando sconfiggete l'avversario in un determinato modo. Non è possibile eseguirle quando si affrontano *Rimururu*, *Nakoruru* e i boss finali. A completamento delle mosse qui elencate vi sono numerose altre tecniche di

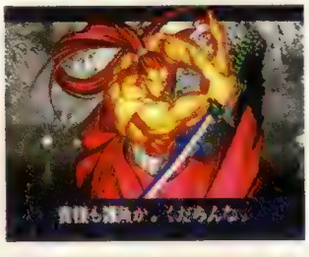


minore rilievo, come le provocazioni e particolari tipi di prese, che contribuiscono ad ampliare ulteriormente la varietà di gioco. Ogni personaggio ha infine tre livelli di complessità di utilizzo selezionabili appena avrete scelto il suo carattere. Questo sistema consente ai principianti di essere più competitivi e gratifica gli esperti con una maggiore potenzialità e flessibilità delle tecniche.

La Pratica Rende Perfetti

Le numerose tecniche inserite necessitano di molta pratica per essere utilizzate in modo efficace. A questo scopo è stata introdotta una modalità di addestramento dove potrete provare le varie mosse speciali controllando sullo schermo la sequenza di comandi che avete inviato al gioco. E' inoltre possibile osservare l'esecuzione delle tecniche *Issen* e *Tsuraneghiri* così da effettuarle correttamente. In più abbiamo un *Versus Mode*, che consente di affrontare un amico senza essere obbligati a tenere selezionato il personaggio che ha vinto lo scontro precedente. Per quanto riguarda la modalità in singolo è stato inserito un tempo limite entro cui arrivare al castello di Amakusa. Se non vi riuscirete in tempo, l'avversario con cui dialogherete all'inizio del gioco diverrà il boss finale. I personaggi disponibili nella modalità a singolo giocatore sono diciassette. Il *Versus Mode* gode dell'introduzione di due ulteriori personaggi che corrispondono a Zankuro e, in esclusiva per PlayStation, la popolare Cham Cham. Ogni personaggio possiede una propria storia e un proprio finale, realizzato a disegni parzialmente animati nel classico stile SNK. E' importante notare che ogni lottatore possiede due personalità distinte selezionabili prima dell'incontro (*Shura* e *Rasetsu*): ognuna di queste versioni possiede differenti colpi speciali, raddoppiando in pratica il numero dei personaggi disponibili.
Nella schermata delle opzioni figura una nuova voce chiamata *PlayStation Option*: tramite una nuova schermata potrete ascoltare le musiche e gli effetti sonori, salvare la configurazione e togliere le schermate introduttive in modo da ridurre i tempi di attesa del gioco. Manca stranamente la scelta della lingua, opzione presente nella versione per Neo Geo CD: è quindi impossibile godere a pieno dei dialoghi e della storia del gioco, in quanto rappresentati unicamente in giapponese.



Sviluppo o Macht Kaputt

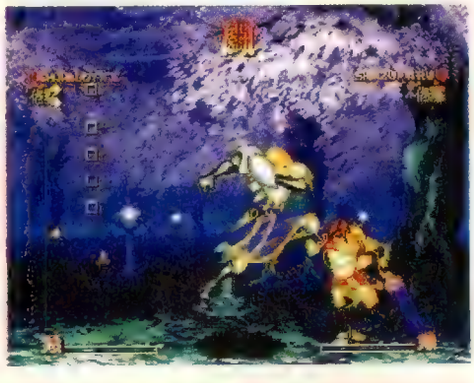
Per quanto i programmatori siano riusciti a conservare molti degli aspetti del gioco originale, la grande differenza di memoria tra PlayStation e Neo Geo CD li ha costretti a inserire lunghi e frazionati tempi di caricamento, senza dubbio il peggiore difetto di *Samurai Spirits A.K. Special*. Oltre a un'attesa di quindici secondi tra i vari scontri, il giocatore deve subire ulteriori piccole pause tra i round e all'inizio del primo round: questa "sospensione" è particolarmente irritante e deleteria in quanto, avvenendo dopo l'apparire della scritta che da il via all'incontro, disorienta il giocatore che non sa quando aspettarsi l'attacco dell'avversario. Togliere le *demo* introduttive, tramite l'apposita opzione, non risolve molto questo problema: i secondi risparmiati si limitano all'eliminazione delle sequenze animate, mentre i tempi di caricamento rimangono stranamente gli stessi. Sempre per problemi di memoria sono state tagliate alcune animazioni, soprattutto durante l'esecuzione dei colpi, ed è stata ridotta la risoluzione degli effetti delle mosse speciali. In compenso la qualità dei fondali, a dire il vero non molto alta, è rimasta invariata e le musiche sono le stesse della versione Neo Geo CD: hanno quindi goduto di un riarraggiamento interamente strumentale, assai più suggestivo dei brani in sintetizzati del *coin-op*. Nonostante i tagli alla grafica e i problemi di caricamento, giocabilità e velocità sono rimaste praticamente invariate, elementi che rendono questa conversione ampiamente superiore a quella del precedente episodio. *Samurai Spirtis Amakusa Koorin* rimane comunque un titolo adatto agli appassionati del genere, in grado di ignorare le fastidiose attese tra un livello e l'altro pur di giocare all'ultima versione del loro picchiaduro preferito.

DIEGO

Si ringrazia
Game Start
per il CD

Nella modalità Versus è possibile utilizzare il boss Zankuro.

Il Pratice Mode consente d'impadronirsi facilmente delle tecniche di gioco.



Commento **Con *Samurai Spirits Amakusa Koorin*, SNK è riuscita a limitare i danni (dovuti alla poca memoria di PlayStation) ai lunghi tempi di caricamento. Difetto che però può irritare l'utenza comune, portandola a non apprezzare questo gioco nonostante le sue notevoli doti di complessità e giocabilità. Nel complesso quindi abbiamo un titolo adatto principalmente a chi già ama e conosce questa serie e può sopportare le attese tra un livello e l'altro.**

Pro...

- *Numerosi personaggi disponibili*
- *Giocabile e completo*

Contro...

- *Lunghi tempi di caricamento*
- *Manca la possibilità di cambiare la lingua*

La Pagella...

Grafica : **78**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **82**
Longevità : **80**
Originalità : **75**

82

Nagano Winter Olympics '98

Le Olimpiadi invernali sono ormai alle porte e, con l'aumentare dell'attesa per vedere cosa riusciranno acombinare i nostri atleti a Nagano, è notevolmente cresciuto anche l'interesse intorno a tutte le discipline che hanno a che vedere con il ghiaccio e con la neve. Giornali e televisioni si stanno infatti occupando con sempre maggiore attenzione di discipline praticamente ignote, dedicando servizi completi e dettagliati allo slittino, al *curling* e ad altre stranezza che caratterizzeranno quast'edizione dei giochi Olimpici.

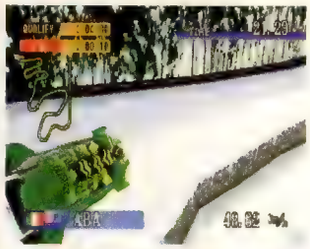
Proprio nel tentativo di sfruttare questa "fame" di sport, Konami ha deciso di acquistare i diritti ufficiali dell'evento e, con un leggero anticipo rispetto all'inizio della manifestazione, ha lanciato il classico titolo multievento caratterizzato dalla presenza di un numero di prove veramente notevole e vario. Quasi tutti gli appassionati delle discipline invernali infatti potranno trovare il proprio evento preferito, che sia una prova di sci, di salto dal trampolino, di pattinaggio oppure di bob.

Tomba la Bomba

Nagano Winter Olympics '98 rispetta tutti i canoni del genere, settati ormai parecchi anni or sono dai leggendari titoli Epyx. La struttura di ogni singola prova infatti è abbastanza semplice e facilmente memorizzabile, tanto che in molti casi l'azione si riduce a una frenetica pressione continuata di uno o più tasti; prove come il pattinaggio, presente tra l'altro in differenti varianti (la corsa di velocità e lo *short track*) non richiedono infatti particolari abilità, ma si limitano semplicemente a mettere alla prova la resistenza dei polpastrelli delle dita del videogiocatore. Altra prova per cui non è necessaria una particolare preparazione o predisposizione è lo sci acrobatico, visto che i programmatori hanno utilizzato un approccio abbastanza singolare, che permette di eseguire le varie evoluzioni in maniera abbastanza agevole; prima di iniziare la prova infatti viene selezionata la figura che si desidera eseguire e, una volta raggiunto il trampolino, basta premere rapidamente una sequenza di tasti (piuttosto lunga, ma appare comunque nella parte bassa dello schermo) per eseguire correttamente l'evoluzione. Ovviamente basta dimenticarsi qualche tasto o, più semplicemente, non arrivare alla fine della combinazione, per far atterrare violentemente lo sciatore e ottenere un punteggio discretamente basso. Molto simili (anzi, praticamente identici) dal punto di vista strutturale possono essere considerate le prove dello slittino e del bob; dopo aver caricato la spinta iniziale, momento in cui sono presenti, per ovvi motivi, delle leggere differenze (il bob viene spinto da quattro persone, mentre lo slittino è singolo e quindi per ottenere una buona velocità deve partire forzatamente da un tratto particolarmente ripido), tutto quello che resta da fare è condurre il mezzo attraverso la pista ghiacciata, cercando di mantenere la giusta traiettoria il curva, ovvero il più in alto possibile per incrementare la velocità, e di evitare di sbattere contro i bordi. Superate anche queste due prove non resta che affrontare il salto dal trampolino, evento sempre particolarmente spettacolare e rischioso; ancora una volta abbiamo a che fare con una struttura semplice e imme-

Nelle gare di short track non mancano le spinte e i colpi, indispensabili per superare alcuni avversari.

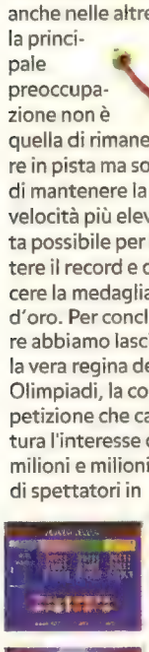
Il pubblico attende in silenzio il lancio decisivo in questa partita di curling... ma per favore...



Titolo : Nagano W.Olympics '98
Casa : Konami
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

diata che, tramite l'utilizzo dei tasti L1 e R1 e della croce direzionale, consente di controllare i movimenti in volo e l'atterraggio. Una volta terminata ogni prova viene attribuito un punteggio che non riguarda solamente la lunghezza del balzo ma anche lo stile e la perfezione dei movimenti e dell'atterraggio; proprio per questo motivo bisogna cercare di ridurre al minimo i movimenti superflui, che possono costare preziosi punti e posizioni. Rimangono ora da esamaniare le quattro discipline sciistiche presenti che, seppure con evidenti differenze, sono accumunate tutte dalla stessa struttura di gioco; prima di tutto abbiamo lo slalom con lo *snowboard*, unica disciplina presente in cui viene utilizzata la tavola, per poi passare alle più classiche e veloci discese libere, slalom gigante e supergigante. Anche in queste discipline il sistema di controllo è discretamente semplice; oltre a poter assumere la posizione "a uovo", indispensabile per incrementare la propria velocità, si possono eseguire curve più o meno secche mediante la pressione di uno dei tasti disponibili sul pad. Da sottolineare che tutte queste prove vengono effettuate su piste che, purtroppo, sono piuttosto semplici; è comprensibile che una discesa libera non abbia curve particolarmente complesse e difficili da affrontare, ma anche nelle altre discipline la principale preoccupazione non è quella di rimanere in pista ma solo di mantenere la velocità più elevata possibile per battere il record e di vincere la medaglia d'oro. Per concludere abbiamo lasciato la vera regina delle Olimpiadi, la competizione che cattura l'interesse di milioni e milioni di spettatori in

tutto il mondo, ovvero il *curling*; non è semplice descrivere l'emozione che si prova nel vedere un team che, dopo anni di allenamenti, ha raggiunto la perfetta intesa in questo sport in cui, anche una singola "scopettata" fuori posto può rovinare il lavoro di mesi. Per quei pochi che non conoscono questo sport, ecco un rapido riassunto delle regole; si tratta in, poche parole, di uno sport molto simile alle bocce, in cui una formazione composta da tre giocatori deve riuscire ad avvicinare più della compagine avversaria la propria "pignatta" (non mi vengono in mente altri termini per definire questo strano oggetto a forma di pentola...) al centro di un bersaglio disegnato sul ghiaccio. Per fare questo uno dei tre componenti lancia la boccia e i rimanenti due, armati di scopettoni, devono creare il giusto attrito per aumentare o diminuire la velocità del disco; peccato solo che, almeno in questa versione videoludica (spero sinceramente non sia così anche nella realtà...), non si debba possedere particolari abilità per vincere: basta infatti essere gli ultimi a tirare per prevalere sull'avversario. E' infatti sufficiente continuare a colpire la boccia dell'avversario e mandarla fuori dal campo di gara, impresa per nulla ardua, per rimanere più vicini al centro del cerchio. Vediamo ora le opzioni disponibili: anche in questo settore i programmatori non si sono sbizzarriti particolarmente, visto che sono presenti due sole varianti di gioco (Olimpiadi e *Challenge*) oltre alla possibilità di vedere i record di ogni singola competizione e di settare alcuni parametri minori.



Medaglia di Bronzo

Oltre a un sistema di controllo semplice e immediato, che permette al giocatore di comprendere sin dai primi istanti di gioco lo svolgimento di ogni singolo evento, uno degli aspetti più importanti in questo genere di giochi è senza dubbio la realizzazione tecnica. Dobbiamo purtroppo sottolineare che da questo punto di vista i programmatori di Konami non hanno certo svolto un lavoro impeccabile; mentre alcune discipline sono realizzate con discreta cura, per quanto riguarda la velocità dello *scrolling*, la fluidità delle animazioni e la definizione dei vari dettagli, altre hanno evidenti pecche grafiche, riscontrabili già dopo pochi secondi di gioco. Durante tutte le prove di sci infatti, quando si supera una gobbetta (fatto che capita di media ogni dieci secondi) l'inquadratura subisce un fastidiosissimo salto che rende per alcuni attimi difficile capire la direzione che si sta seguendo; anche il bob e lo slittino sono realizzati piuttosto male, con movimenti per nulla convincenti e una perdita di poligoni abbastanza evidente. Siamo quindi molto lontani dalla realizzazione tecnica della versione per Nintendo 64 che, praticamente identica nella struttura di gioco, è però dotata di una grafica e un sonoro senza dubbio superiori (purtroppo). Tutti i problemi appena citati, almeno a mio modesto parere, vanno accreditati a uno scarso impegno da parte dei programmatori piuttosto che a limiti oggettivi della macchina; su PlayStation sono infatti presenti titoli di notevole qualità, anche con ambientazioni simili (basta vedere tutti i prodotti dedicati allo *snowboard*) dotati di una velocità di *scrolling* e una definizione grafica migliore. Probabilmente alla Konami hanno deciso di non fare troppi sforzi, utilizzando come principale attrattiva la popolarità dell'evento olimpico e la possibilità di competere con tre amici contemporaneamente. Proprio l'opzione *multiplayer* costituisce la nota più positiva, anche perché in qualsiasi titolo sportivo giocare e battere altri avversari umani è senza dubbio più appagante e divertente che sfidare dei concorrenti controllati dalla console

ALLA PARTENZA DELLA GARA DI BOB BISOGNA CERCARE DI IMPRIMERE LA GIUSTA SPINTA PER OTTENERE LA MASSIMA VELOCITÀ.

LE GARE DI SCI POTEVANO ESSERE REALIZZATE CON MAGGIORE CURA.

END

Si ringrazia
MicroMedia
per il CD

Commento ***Nagano Winter Olympics '98*** **è un titolo che può contare su una struttura di gioco semplice e immediata, e sulla presenza di un numero di prove piuttosto elevato (anche se inspiegabilmente su Nintendo 64 sono presenti alcune "varianti" aggiuntive, come un'ulteriore prova di snowboard, ad esempio); peccato solo che i programmatori non abbiano curato in maniera adeguata la realizzazione tecnica, fatto particolarmente evidente nelle gare di sci e nel bob. Inoltre alcune prove non richiedono particolari abilità e, una volta imparata la tecnica da utilizzare, è facilissimo ottenere risultati e punteggi elevatissimi che possono quasi sempre portare alla conquista della medaglia d'oro. L'interesse e il divertimento sono senza dubbio accresciuti dalla presenza dell'opzione che consente di giocare fino in quattro contemporaneamente ma, onestamente, penso che** ***Nagano Winter Olympics '98*** **possa essere consigliato solo ai veri fanatici delle discipline invernali e dei vecchi multievento Epyx.**

Pro...

- *Notevole numero di discipline*
- *Divertente in multiplayer*

Contro...

- *Evidenti pecche a livello grafico*
- *Alcune prove sono davvero poco esaltanti*

La Pagella...

Grafica : 68
Sonoro : 69
Giocabilità : 75
Longevità : 72
Originalità : 60

69

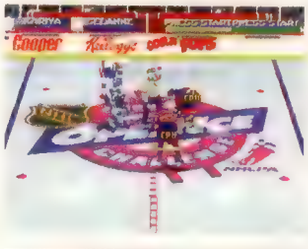
NHL Open Ice

Visto il notevole successo della serie di *NBA Jam*, titolo che, ricordiamo, basava la propria struttura di gioco sull'immediatezza e sulla semplicità, alcuni programmatori statunitensi hanno deciso di utilizzare questa formula anche per un prodotto dedicato a un altro sport tipicamente americano, l'hockey su ghiaccio. Il gioco, uscito in sala ormai da alcuni anni, non ha però ottenuto il successo sperato ed è rimasto in circolazione, almeno in Italia, per un periodo di tempo relativamente breve; questo fatto non ha evidentemente scoraggiato GT Interactive che ha deciso ora di convertire l'originale anche per PlayStation con il nome di *NHL Open Ice*.

Il gioco, come abbiamo già scitto, trae ispirazione, sia dal punto di vista strutturale che nella realizzazione tecnica da *NBA Jam*; i giocatori quindi devono affrontarsi in sfide due-contro-due (più il portiere, che comunque è controllato dalla console) senza esclusione di colpi. Il modo più semplice per recuperare il *puck* infatti, è quello di caricare violentemente l'avversario, magari alle spalle, senza per questo rischiare di incorrere in alcun tipo di penalità; a confermare l'impostazione prettamente *arcade* è il sistema di controllo, quanto di più semplice si sia mai visto in un gioco del genere. In attacco infatti il giocatore ha a sua disposizione tre diverse azioni, il tiro, il passaggio e il turbo (che consente di aumentare la velocità per evitare i colpi dell'avversario), mentre in difesa solamente due, lo stesso turbo, indispensabile per riuscire a raggiungere gli altri giocatori e la carica che, ovviamente, se eseguita nel momento più opportuno consente di riconquistare il disco per fuggire in contropiede. Purtroppo, vista la notevole velocità del gioco, non è possibile creare vere e proprie azioni manovrate e, in definitiva, tutto si riduce a una continua corsa solitaria da una parte all'altra del campo, fino al momento di giungere al tiro. La situazione migliora leggermente quando si gioca insieme a un amico (peccato non sia possibile controllare il portiere), soprattutto perchè si possono costruire alcune interessanti giocate di squadra, ma in generale bisogna ammettere che la ripetitività dell'azione rende, già dopo poche partite, il gioco abbastanza monotono. A poco quindi serve la presenza di tutte le formazioni della NHL, ognuna rappresentata dai giocatori più importanti e di opzioni che, seppure abbastanza limitate numericamente, si adattano perfettamente alla struttura di *NHL Open Ice*. In definitiva abbiamo un gioco appena sufficiente che non offre abbastanza divertimento per riuscire ad emergere tra tutti i titoli del genere disponibili per PlayStation; è evidente che una struttura di questo tipo possa garantire successo in sala giochi, dove i gettoni hanno un costo abbastanza limitato, ma viste le notevoli dimensioni del "gettone" necessario per giocare alle conversioni casalinghe, è almeno lecito sperare nell'inserimento di nuovi particolari in grado di rendere la struttura più varia e garantire una longevità che vada oltre i primi tre o quattro giorni...

I TIRI EFFETTUATI CON IL TURBO SONO SPESSO ACCOMPAGNATI DA QUESTO EFFETTO GRAFICO.

PUCK



Titolo : NHL Open Ice
Casa : GT Interactive
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Commento **Anche se dobbiamo ammetere che è piacevole vedere un titolo di hockey che si differenzi nettamente da quelli attualmente disponibili per PlayStation, bisogna purtroppo evidenziare che *NHL Open Ice* non è privo di evidenti difetti. Innanzitutto la realizzazione tecnica poteva essere curata con maggiore attenzione, soprattutto per quanto riguarda la grafica, mentre la struttura di gioco, semplice e immediata, manca di quella profondità necessaria a garantire una buona longevità. Eh sì, perché se giocando con un amico *NHL Open Ice* offre una discreta dose di divertimento anche a lungo termine, affrontando le sfide in solitario la ripetitività delle azioni (una volta recuperato il disco, basta semplicemente pattinare a tutto campo, senza neanche passare il puck) rende le partite noiose, monotone e prevedibili. Insomma, se state cercando un titolo dedicato all'hockey su ghiaccio per PlayStation, il mio consiglio è ancora quello di spostare le vostre attenzioni su qualcosa di più "classico", come l'eccellente *NHL '98* di Electronic Arts.**

Pro...
- *Veloce e immediato*
- *Divertente in coppia*

Contro...
- *Struttura di gioco troppo semplice*
- *Grafica non impeccabile*

In Pagella...

Grafica : **60**
Sonoro : **61**
Giocabilità : **63**
Longevità : **61**
Originalità : **70**

62

E' IN ARRIVO IL *NUOVO* SERVIZIO GAMES HOTLINE

POWERLINE

166 167 168*

(Il numero è attivo dal 1° febbraio)

- TRUCCHI E SOLUZIONI IN TEMPO REALE
- NIENTE PIU' ATTESE
- SOLO RISPOSTE IMMEDIATE ED ESAURIENTI

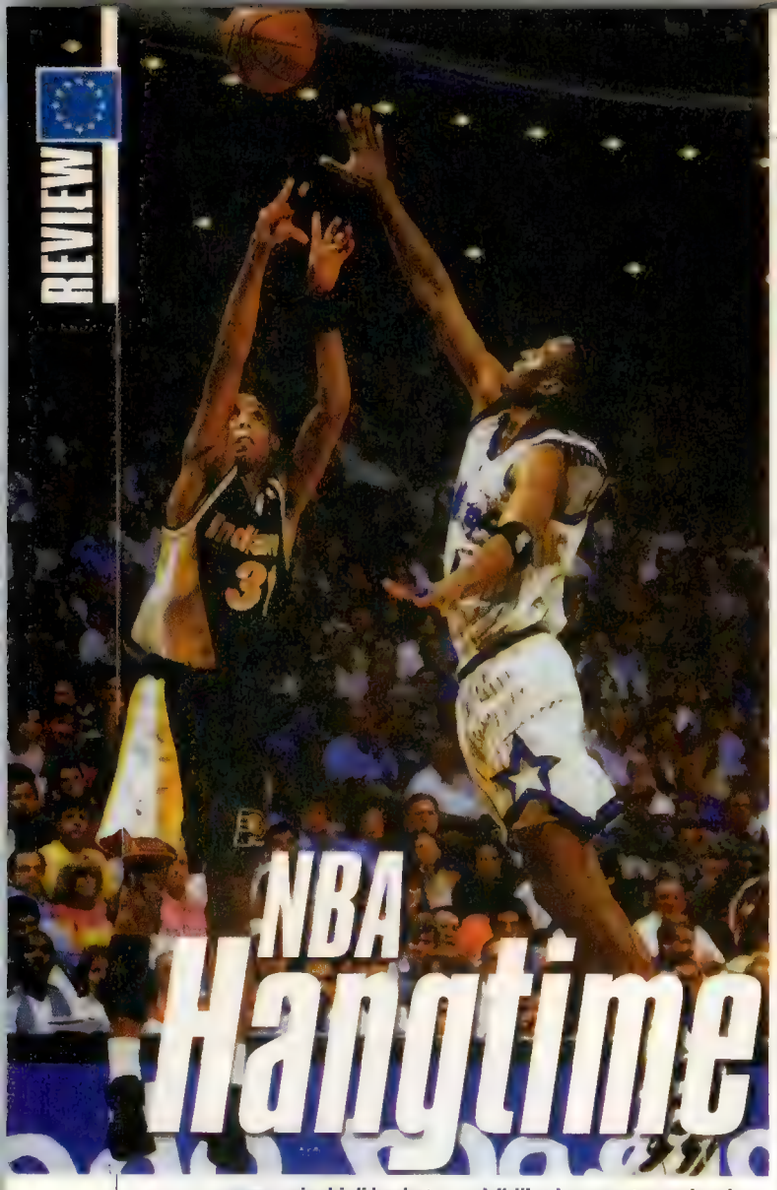
CON PLAYSTATION POWERLINE IL DIVERTIMENTO NON CONOSCE OSTACOLI

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

*(il costo della telefonata è di Lit. 2.540 + iva al minuto)
In collaborazione con Ediphone S.p.A. - Milano - Tel. 02/66.91.227

Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

PlayStation



NBA Hangtime

I giochi di basket non scarseggiano certo su PlayStation: esistono titoli di ogni genere infatti, più o meno seri e realistici, in grado di soddisfare le esigenze di qualsiasi appassionato di questo sport. Oltre a simulazioni accurate, che riproducono fedelmente le giocate visibili sui parquet americani e che permettono di affrontare intere stagioni del campionato NBA, abbiamo una serie che ha puntato e proprie chances di successo sull'immediatezza e sulla semplicità della struttura di gioco; stiamo ovviamente parlando di *NBA Jam*, che vediamo recensito in questa pagina nella sua ultima edizione, intitolata *NBA Hangtime*.

Come abbiamo appena avuto modo di scrivere, il nuovo titolo di GT Interactive non è una simulazione di pallacanestro nel vero senso della parola, visto che gli incontri si svolgono in due contro due praticamente senza esclusione di colpi; per recuperare il pallone infatti, è possibile colpire l'avversario e spingerlo a terra senza per questo rischiare alcun tipo di sanzioni arbitrale. Ma non è questa l'unica caratteristica particolare di *NBA Hangtime*; oltre alla possibilità per ogni giocare di utilizzare per un limitato periodo di tempo un Turbo (che aumenta la velocità in maniera considerevole), bisogna sottolineare la presenza di un gran numero di giocate, in prevalenza schiacciate, altamente spettacolare e poco realistiche. I cestisti infatti sembrano "volare" sullo

schermo ed eseguono salti mortali e acrobazie di vario genere con semplicità disarmante; l'impostazione prettamente *arcade* di questo titolo è confermata dalla presenza di un *editor* di giocatori che può essere definito perlomeno singolare. Oltre infatti a poter stabilire tutte le caratteristiche tecniche del giocatore (tiro, passaggio, resistenza, abilità nelle stoppate e molto altro) è possibile anche scegliere l'aspetto fisico del cestita; nulla di particolare, a prima vista, ma girando tra le teste a disposizione si nota la presenza di volti di alieni, uomini-lupo e mostri di vario genere... Per quanto riguarda la struttura di gioco, non sono state inserite dai programmatori particolari innovazioni rispetto alle precedenti edizioni, anche se, a nostro parere, qualcosa è andato perso. *NBA Jam Tournament Edition* infatti, malgrado la presenza di un numero minore di opzioni, è più divertente e coinvolgente, grazie a un migliore sistema di controllo e all'utilizzo di una visuale leggermente più ampia (con giocatori di dimensioni minori) che consente di muoversi per il campo liberamente senza scontrarsi di continuo con gli avversari. Altro aspetto che penalizza in maniera sensibile il nostro giudizio sul titolo GT è la realizzazione tecnica che, soprattutto per quanto riguarda l'impostazione grafica, doveva essere curata con maggiore attenzione, vista e considerata la notevole quantità di titoli del genere disponibili su PlayStation. Già, perché i vari *NBA Live, In The Zone* e *Total NBA*, oltre ad offrire un approccio più realistico a questo sport, sono notevolmente più divertenti e curati dal punto di vista tecnico. Non sono quindi molti i punti a favore di *NBA Hangtime*, titolo che riesce a offrire spunti di divertimento solamente se giocato in compagnia di tre amici; un po' poco, soprattutto considerando che i suoi predecessori sono tra i più divertenti titoli sportivi mai realizzati.

L'UNICO ASPETTO POSITIVO DELLA GRAFICA È LA REALIZZAZIONE DEI VOLTI DEI GIOCATORI, ABBASTANZA FEDELI ALLA REALTÀ.

SEGNANDO TRE CANESTRI DI FILA IL GIOCATORE DIVENTA "ON FIRE". QUESTO SIGNIFICA TURBO INFINITO E PERCENTUALI DI TIRO PRATICAMENTE PERFETTE!

END

Commento **Anche se l'idea di realizzare un titolo di pallacanestro basato principalmente sull'immediatezza della struttura di gioco è senza dubbio positiva (come ha dimostrato in passato *NBA Jam*), *NBA Hangtime* manca di alcuni elementi indispensabili per ottenere successo: la realizzazione tecnica poteva essere curata con maggiore attenzione e la struttura, rispetto ai suoi illustri predecessori, ha fatto dei passi indietro. Non bastano quindi l'editor dei personaggi, la presenza di quasi tutte le stelle del campionato NBA (mancano, per i soliti problemi con i diritti, alcuni cestisti) e una serie di giocate particolarmente spettacolari per far emergere *Hangtime* dalla massa di simulazioni dedicate a questo sport. Un prodotto discreto, soprattutto se giocato con alcuni amici, ma è indubbio che su PlayStation siano presenti titoli del genere meglio realizzati e più divertenti.**

Titolo : **NBA Hangtime**
Casa : **GT Interactive**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Sportivo**

Pro...
- *Struttura di gioco semplice e immediata*
- *A tratti spettacolare*

Contro...
- *Nessuna particolare innovazione*
- *Realizzazione tecnica non impeccabile*

La Pagella...

Grafica : **65**
Sonoro : **65**
Giocabilità : **72**
Longevità : **73**
Originalità : **70**

70

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.M.G. s.r.l. - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA L.319.000
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

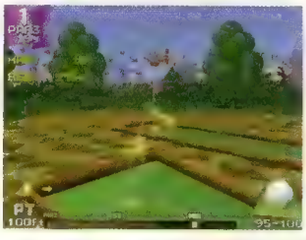
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

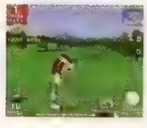
VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Everybody's Golf

Il golf è certo uno degli sport maggiormente sfruttati dai programmatori intenzionati a lanciare un titolo sportivo; ogni volta che una nuova console viene prodotta basta una breve attesa (di solito un paio di mesi) per poter calcare i verdi prati cercando di mandare a mazzate una piccola pallina dentro un'altrettanto piccola buca.
Il vero problema che caratterizza quasi tutte le produzioni del genere è il fatto che, escludendo la realizzazione tecnica, per ovvi motivi sempre differente, la struttura di gioco è ormai fossilizzata su canoni predefiniti, soprattutto per quanto riguarda il sistema di controllo. Molto spesso quindi, la scelta di un titolo piuttosto che di un altro, è dovuto principalmente a fattori puramente estetici; proprio per questo motivo, le varie *software house*, invece di inserire qualche interessante novità, hanno lavorato maggiormente su grafica e su sonoro, tentando magari di trovare qualche spunto in grado di colpire il videogiocatore. E' questo il caso di ***Everybody's Golf***, titolo prodotto da Sony che, oltre a una struttura di gioco classica e prevedibile, può proporre una realizzazione tecnica perlomeno singolare. I giocatori infatti sono realizzati in stile *super deformed* (golfisti con enormi testoni) tipico delle produzioni nipponiche e, visto anche il modo in cui sono stati realizzati i fondali, si può tranquillamente affermare che è stato utilizzato uno stile particolarmente fumettoso e cartoonesco; questo approccio grafico non deve però ingannare il giocatore visto che la struttura di gioco ha ben poco da invidiare a simulazioni più "serie". Il sistema di controllo, come abbiamo già avuto modo di spiegare, è piuttosto classico e si basa sulla solita barra di energia con un cursore che deve essere fermato nel momento corretto per riuscire a effettuare i colpi più precisi e potenti (è ovviamente possibile imprimere anche diversi effetti alla pallina), così come sono anche abbastanza classici i percorsi a disposizione. Bunker, ostacoli d'acqua, alberi ed erba alta sono elementi caratteristici di tutte le buche, buche che possono essere affrontate in una competizione contro avversari umani o contro golfisti controllati dalla console. Proprio in questo caso, una volta sconfitti i primi due giocatori computerizzati, ne diventano disponibili altri otto, ognuno dotato ovviamente di diversi punti di forza e debolezze. E' inoltre possibile, grazie alla presenza dell'apposita opzione, fare pratica in diverse fasi del gioco (*putt* e *drive* principalmente) per cercare di imparare al meglio tutti i colpi messi a disposizione dai programmatori. Malgrado le apparenze quindi, ***Everybody's Golf*** è un titolo abbastanza accurato che non ha nulla da invidiare a tutti i titoli del genere disponibili per PlayStation caratterizzati da una realizzazione tecnica più "realistica", e che merita tutto l'interesse degli amanti del genere possessori della console Sony.

END





Titolo : Everybody's Golf
Casa : Scee
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Beh, direi che il giocatore non ha certamente eseguito un tiro impeccabile...

Commento ***Everybody's Golf*** **è un prodotto che, per cercare di differenziarsi dalla massa di titoli del genere disponibili su PlayStation, punta principalmente su una realizzazione tecnica insolita e particolare. La struttura di gioco infatti è abbastanza classica, soprattutto per quanto riguarda il sistema di controllo (la solita barra di energia e il cursore che deve essere fermato nel momento più opportuno), ma è proprio la grafica, in puro stile *super deformed*, che conferisce al gioco un aspetto particolarmente fumettistico e cartoonesco. Discreti anche gli effetti sonori, che comunque si limitano ai classici rumori di fondo. La giocabilità non si differenzia in maniera netta da altri titoli simili e la longevità è garantita dalla presenza di un buon numero di buche e di diverse modalità di gioco; proprio per questo motivo se state cercando una simulazione golfistica "classica" nell'approccio grafico vi consiglio di evitare *Everybody's Golf*. In caso contrario potete tranquillamente prendere in considerazione il titolo Sony.**

Pro...
- *Semplice e divertente*
- *Grafica ben realizzata*

Contro...
- *Nessuna innovazione nella struttura*
- *Sonoro migliorabile*

La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **80**
Longevità : **81**
Originalità : **75**

79

Area Nord
Angolo via Cellini, 2
20129 Milano
Infotel 167/273992
Fax 02/54103805

MAGEXA®

GROUP s.r.l.

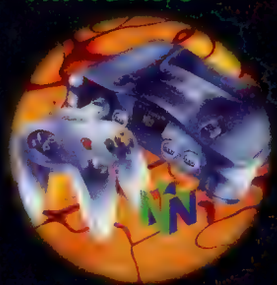
CASH & CARRY

eMail:magexa@tin.it

Area Sud
4° tr. Limitone arzano,38/e
80144 Napoli
Infotel 081/5736930
Fax 081/5737003

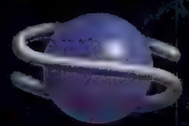
SONY PLAYSTATION GAMES & ACCESSORY

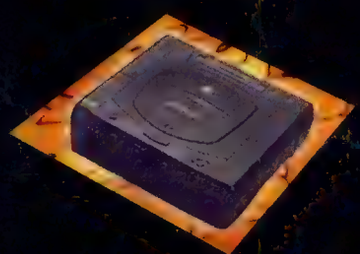
- CONSOLLE 1 PAD EU
- PAD MGX-PS1
- MEMORY CARD 1 MB
- MEMORY CARD 32 MB
- RGB SCART/RF UNIT
- PAD TRASPARENTI
- PAD COLORATI
- CAVO LINK
- POWER ACTION REPLAY
- PAD SONY
- CAVO DI ESTENSIONE
- PEDALIERA PSX
- CD LINEA PLATINUM
- CD DI LINEA



NINTENDO 64 GAMES & ACCESSORY

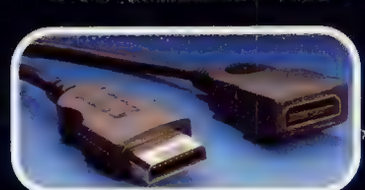
- CONSOLLE VERS. JAPAN
- CONSOLLE VERS. EU
- MEMORY CARD 256 KB
- MEMORY CARD 1 MB
- RGB SCART (anche s/nes)
- RUMBLE PAK 1 MB
- ALIMENTATORE 110/220 V
- CONVERTITORE W/CHIP
- PAD NINTENDO
- JOYPAD COMPATIBILI
- CAVO DI ESTENSIONE
- PEDALIERA W/STERZO
- GAMES VERS. USA/JAP.
- GAMES DI LINEA PAL/EU





SEGA SATURN GAMES & ACCESSORY

- CONSOLLE 1 PAD EU
- RF UNIT
- ADATTATORE UNIVERSALE
- MEMORY CARD 8 MB
- PISTOLA MGX SAT-GUN
- MULTITAP
- CAVO SCART
- ACTION REPLAY
- PAD SAT-1 MAGEXA
- PAD SEGA TWIN STICK
- CAVO DI ESTENSIONE
- PEDALIERA CON STERZO
- CD LINEA ECONOMICA
- CD DI LINEA & NOVITA'



MAGEXA ACTION SET GAMES & ACCESSORY

- CONSOLLE 8 BIT
- GAMES CARTUCCE
- JOYPAD 15 PIN
- JOYPAD 60 PIN
- JOYPAD 72 PIN
- JOYPAD MAGEXA
- MAGEXA GUN 8 bit
- PAD MEGADRIVE & MS
- PAD S/NES
- CONVERTITORI 8B 60/72
- CONVERTITORI 8B 72/60
- SCHEDE E RICAMBI
- RIPARAZIONI
- ASSISTENZA

NEGOZI CONVENZIONATI MAGEXA TEAM GAMES

LOMBARDIA - MILANO CITTA' E PROVINCIA
-CRAZY GAMES SALOON: C/so XXII Marzo, 9 Milano T 167/273992

CAMPANIA - NAPOLI CITTA'
-GIOCAMONDO: via Maddalena, 26 Napoli T 081/5547087
-GIOCAMONDO: via Duomo, 290/G Napoli T 081/5547087
-L'ALTROMONDO 1: v. Soprammuro, 82 Napoli (fronte Circumvesuviana) T 081/269319
-L' ALTROMONDO 2: via Padre E. Gaetano,37 Napoli T 081/7544112
-PUNTO GIOCO: via del Cassano, 163 Napoli T 081/7363006
-IL MONELLO: via Volpicella, 501 Napoli T 081/5965097

PROVINCIA di NAPOLI
-QUI GAMES: via Don G. Gaudiero, 22/a Afragola NA T 081/8692358
-THE DOLL: via M. Stanzione, 164 Frattamaggiore NA T 081/5054330
-GIOCATTOLERIA MA-PA: cso Europa, 105 Villaricca NA T 081/5068498
-VIDEOMANIA: via La Rocca, 8 Nola NA T 081/5286268
-GIOCHI DEL 2000: via A. Pecchi, 107 Arzano NA T 081/5731201
-BASE PC SAT: via Naz.le delle Puglie,176/A Casoria NA T 081/5846247
-ROAN GAMES: via G. Matteotti,21 Acerra NA T 081/7316655
-TOYS & VIDEOGAMES: Via M.vo Licola Patria,46 Pozzuoli NA T 081/8042029
-VIDEOGAMES PUGLIESE: C/so Umberto, 146 Monte di Procida NA T 081/8681103
-IL REGALONE: Via F. D' Aragona, 16 Somma Vesuviana NA T 081/5736818
-PEG COMPUTER: Via Pacinotti, 31 Casavatore NA T 081/7380187
-PEN' VIDEOGAMES: C/so Umberto, 59 Marano NA T 081/5862274
-PROGETTO 2000: C/so Italia,157 Piano di Sorrento NA T 081/8787369

SALERNO CITTA' E PROVINCIA
-EDEN dei BIMBI: via Posidonia, 143 Salerno T 089/757398
-L'ISOLA del TESORO: via Talamo, 13 Cava dei Tirreni SA T 089/468427
-VIDEOMUSIC CITY: Via Domodossola, 31 Battipaglia SA T 0828/300541

BENEVENTO CITTA' E PROVINCIA
-EURO BAZAR & C: via Torretta14 Benevento T 0824/314017
-EURO BAZAR & C: vl Mellusi, 30 Benevento T 0824/312856
-ALOIS GAMES: via Municipio, 1 Limatola BN T 0823/481431
-GAMBUTI GAMES: Via C.P. Telesino,61 Telese Terme BN T 0824/976544

PROVINCIA DI CASERTA
-L'AQUILONE: via Appia Antica (ad. p.zza Umberto I° - S. Maria a Vico CE T 0823/758422
-GIOCART: via Napoli, 182 Maddaloni CE T 0823/406295
-VIDEO CENTER: via Torino S. Nicola la Strada CE T 0823/451987
-FUTURE GAMES: via Naz. Appia, 28 S. Tammaro CE T 0823/793987
-PORTOBELLO GAMES: Via Campo dei Fiori, 1 S. Marcellino CE T 0823/8122735

MOLISE - CAMPOBASSO CITTA' E PROVINCIA
-VIOLA GAMES: Via Roma, 42 Campobasso T 0874/92433

BASILICATA
POTENZA CITTA' E PROVINCIA
-VIDEOGAMES PISTONE: Via Di Giulia (Centro Comm.le) PZ T 0971/444186

PUGLIA - BARI CITTA' E PROVINCIA
-GIOCAMONDO: via Amendola, 166/a Bari T 081/5547087
-ARCOBALENO GAMES: Via De Giosa, 81 Bari T 080/5247255
-E.T.S. ELETTRONICA: Via Pendio Misericordia, 42 Bisceglie BA T 080/8753758
-SCHENA GAMES: Via Egnazia, 66 Fasano BA T 080/714177
-LOPS: C/so Cavour, 15 Corato BA T 080/8724726
-PARCO dei BIMBI: Via XX Settembre, 20 Molfetta BA T 080/3974082
-SASVA SRL: Via Appia, 169 Brindisi T 0831/583000
-LA PIRAMIDE: Via Mons. G. Palma, 77/81 Ostuni BR T 0831/339348
-AUDIO & VIDEO D.J.: Via Brindisi, 207 S. Pietro Vernotico BR T 0831/671947
-FRISBY: C/so Garibaldi, 41 Foggia T 0881/709840
-BIROK GAMES: Via Marconi, 14/16 San Severo FG
-THE KING OF GAMES: Via Duca degli Abruzzi Taranto T 099/8805692
-VIDEO CLUB CRISPINO: P/zza Libertà, 11 Crispiano TA T 099/612668
-TECNOUFFICIO: P/zza Giovanni XXIII, 10 Gallipoli LE T 0833/263132
-VIDEOMANIA: V/le Dell' Università Lecce T 0832/300135

CALABRIA
COSENZA CITTA' E PROVINCIA
-FANTASY di Pacenza: via Caloprese, 117 Cosenza T 0984/37296
-FANTASY di Pacenza: via Papa Giov. XXIII Castrolibero CS T 0984/851763

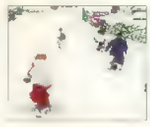
SARDEGNA
CAGLIARI CITTA' E PROVINCIA
-MAGIK GAMES: Via Corsica (I Portici) Iglesias CA T 0781/31410

TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

SONO APERTE LE ISCRIZIONI PER LE CONVENZIONI MAGEXA TEAM GAMES '98

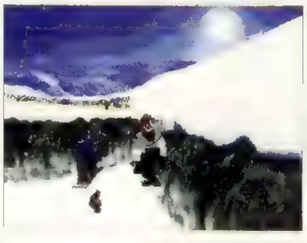
Zap! Snowboarding Trix '98



Si ringrazia
Game Start
per il CD

Lo *snowboard*, nel corso di questi ultimi anni, ha riscosso e sta riscuotendo un successo in continuo aumento; basta infatti recarsi in una qualsiasi località sciistica per notare che sono sempre più numerose le persone che preferiscono utilizzare per le discese la tavola piuttosto che i classici sci.

Sono diverse le specialità che si sono sviluppate e, se alcune possono essere tranquillamente accostate allo sci tradizionale (la discesa, lo slalom, oppure il "big air", tanto per fare alcuni esempi), altre traggono spunto maggiormente dallo *skateboard*, da cui sono state riprese alcune ambientazioni (l'*half pipe* si svolge in una sorta di canalone, in questo caso ovviamente innevato) e una parte dei movimenti e dei *trick*. Tutte queste prove, sia quelle più tecniche e veloci che quelle più spettacolari e pericolose, sono state riprese dai programmatori giapponesi della Pony Canyon che, in concomitanza con le Olimpiadi invernali di Nagano hanno deciso di lanciare la versione *'98* di *Zap! Snowboarding Trix*. Le discipline presenti, come abbiamo avuto modo di dire, sono abbastanza numerose, così come le opzioni di gioco a disposizione, che permettono di gareggiare in un vero e proprio campionato composto da 10 differenti gare di discesa, competere contro il tempo in una delle tre piste disponibili, oppure in una gara di slalom o di slalom gigante e, infine, partecipare al *Freestyle mode* dove, nei panni di un *rider* particolarmente spericolato, bisogna riuscire a compiere evoluzioni spettacolari e rischiose saltando da un trampolino oppure lungo un canalone. Qualunque sia la modalità di gioco prescelta comunque, prima di cominciare a giocare bisogna decidere quale dei personaggi selezionare; questa scelta ricopre un ruolo importante nel corso della partita perchè ogni *snowboarder* ha differenti caratteristiche (velocità massima, abilità nelle curve, tecnica, potenza e recupero), chiaramente evidenziate nella schermata di selezione. Senza dubbio secondaria ai fini della competizione, ma comunque da sottolineare, è la possibilità di cambiare i vestiti di ogni personaggio... Più importante invece è la presenza di un'opzione che permette a due giocatori di sfidarsi contemporaneamente, grazie allo *split-screen* verticale, in una delle discese disponibili. Non si può quindi dire che la varietà sia una caratteristica carente in *Zap! Snowboarding Trix '98*, visto che i programmatori giapponesi hanno voluto inserire praticamente qualsiasi tipo di competizione esistente su snowboard; peccato solo che, almeno a mio modesto parere, alcune prove possano risultare leggermente monotone dopo poche partite, visto che si riducono a una meccanica esecuzione di movimenti (una volta imparata la tecnica per saltare, non c'è molto da fare nell'*half pipe* e nel *big air*) e che gare più divertenti abbiano qualche problema nella realizzazione tecnica. Già perché se lo scrolling è sempre fluido e veloce, alcuni effetti di *bad clipping* sul fondale, e una perdita di poligoni abbastanza evidente quando si sbatte contro una parete o un altro elemento del fondale, diminuiscono il valore di un titolo comunque più che discreto e che tutti gli amanti di questo sport dovrebbero almeno provare.



Ogni snowboarder è dotato di diverse caratteristiche, evidenziate nella propria scheda personale.

END

Commento ***Zap! Snowboarding Trix '98*** **è un titolo divertente che può contare su una discreta varietà di situazioni, grazie alla presenza di un numero elevato di discipline; peccato solo che alcune di queste competizioni si riducano, alla lunga, all'utilizzo di semplici e meccaniche combinazioni che servono per eseguire le varie evoluzioni. Senza dubbio più divertenti sono quindi le prove di velocità (discesa libera, slalom e slalom gigante) che richiedono inoltre una maggiore abilità. A livello grafico bisogna sottolineare che i programmatori nipponici hanno svolto un lavoro pregevole in alcune prove, meno buono in altre; la discese infatti mostrano evidenti segni di *bad clipping* nei fondali e anche qualche saltuaria perdita di poligoni. Si tratta sempre di difetti sopportabili ma che, con una maggiore cura, potevano essere tranquillamente evitati. In definitiva *Zap!* è senza dubbio un titolo divertente e ben strutturato, che non mancherà di divertire gli appassionati di questa spettacolare disciplina.**

Titolo : Zap! Snowb.Trix '98
Casa : Pony Canyon
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro...
- *Numerose varianti di gioco*
- *Scrolling fluido e veloce*

Contro...
- *Realizzazione tecnica non impeccabile*
- *Alla lunga ripetitivo*

La Pagella...

Grafica	**76**
Sonoro	**76**
Giocabilità	**81**
Longevità	**82**
Originalità	**80**

80

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCT	89000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
AGENT ARMSTRONG	89000
ALUNDRA	TEL
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	79000
BROKEN SWORD 2	89000
BUBBLE BOBBLE 2	TEL
C&C RED ALERT	95000
CART WORLD SERIES	TEL
COLONY WARS parlato in italiano	89000
COOL BOARDERS 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DIE HARD TRILOGY	85000
DISCWORLD 2	89000
DRAGON BALL FINAL BOUT	99000
DUKE NUKEM	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FANTASTICI QUATTRO	89000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 parlato in italiano	89000
FINAL FANTASY 7	99000
FORMULA 1 97	99000
FROGGER	89000
HERCULES parlato in italiano	89000
HERC'S ADVENTUR parlato in italiano	89000
INDEPENDENCE DAY	69000
JERSEY DEVIL	89000
JUDGE DREDD	89000
KURUSHI	69000
MAGIC THE GATHERING	89000
MASS DESTRUCTION	69000
MEGA MAX X3	69000
MONSTER TRUCKS	69000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95000
MOTO RACER	89000
NBA LIVE 98	89000
NHL 98	89000
NHL BREAKWAY 98	89000
NIGHTMARE CREATURES	95000
NUCLEAR STRIKE	89000
NAGANO WINTER OLIMPICS 98	TEL
ODDWORLD ABE ODDISEE	85000
PARAPPA THE RAPPER	55000
PGA TOUR 98	89000
RAYSTORM	69000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	85000
ROSCO MC QUEEN parlato in italiano	89000
SIM CITY 2000	69000
STREET FIGHTER EX PLUS	89000
SHADOW MASTER	85000
STEEL REIGN	85000
SPICE WORLD	TEL
TENKA	79000
TOMB RAIDER 2 parlato in italiano	95000
TEST DRIVE 4	95000
THE NEED FOR SPEED 2	79000
TIME CRISIS+GUN	149000
TOTAL NBA 97	79000
V. RALLY	99000
WARCRAFT 2 parlato in italiano	85000
WCW VS THE WORLD	89000
YUSHA - HEAVENS GATE	79000
Z parlato in italiano	89000
MDK	89000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

ALIEN TRILOGY
FATE TO BLACK
HEXEN
GRID RUN
NHL 97
ROAD RASH
WIPEOUT 2097
RAYMAN
WORMS
RIDGE RACER REVOLUTION
INT. TRACK & FIELD
SLAMSCAPE
GLOBAL EVOLUTION
NANOTEK WARRIOR

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD ANALOGICO	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	109000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
LIGHT - GUN effetto rinculo	129000
ACTION REPLAY	99000
MULTITAP (4 giocatori)	79000
MOUSE	69000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI	95000
MEMORY CARD 720 BLOCCHI	105000
ASCII GRIP-PAD novità	79000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

NINTENDO64 SEGASATURN PlayStation.

GIOCHI PLAYSTATION USA/JAP

ALUNDRA USA	119000
ARMORED CORE 2 JAP	129000
AYRTON SENNA 2 JAP	129000
BUGRIDERS USA	109000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	TEL
BIO HAZARD 2	TEL
CRASH BANDICOT 2 USA	99000
CROC USA	99000
CHORO Q2 JAP	99000
GRAN TURISMO JAP	129000
EINHANDER JAP	129000
ELEMENTAL GEARBOLT JAP	129000
FINAL FANTASY TACTICS USA	TEL
FORMULA 1 championship edition	119000
GHOST IN THE STEEL USA	95000
GRAND TOUR RACING 98	109000
KLONDA DOOR TO PHANTOMILE JAP	129000
MARVEL SUPER HEREOS JAP	129000
MEGAMAN 4 USA	129000
MEGAMAN DASH JAP	129000
MOONLIGHT SYNDROME JAP	129000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	99000
MOTO RACER USA	99000
ONE USA	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT USA	89000
RUSH HOUR USA	89000
SPAWN THE ETERNAL USA	109000
TOMBA JAP	129000
TALES OF DESTINY JAP	129000
NAGANO WINTER OLYMPIC JAP	129000
VIRTUAL RALLY USA	99000

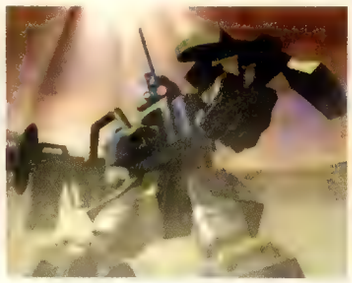
TITOLI DISPONIBILI NINTENDO 64

YOSHI'S STORY
NAGANO WINTER OLYMPIC
VIRTUAL HORIUKO NO KEN
FIFA 98
GREATZKY'S HOCKEY 98
DUKE NUKEM 64
WILD CHOPTER
LAMBORGHINI 64
EXTREME - G
WAR GODS
DOOM 64
WHEEL OF FORTUNE
DUAL HEREOS
FORMULA 1 POLE POSITION
M.R.C.
DIDDY KONG RACING
SAN FRANCISCO RUSH (offerta)
AEROFIGHTER ASSAULT
DARK RIFT (offerta)
TETRISPHERE
CHAMELEON TWIST
SNOBOW KIDS
EXTREME - G
WCW VS THE WORLD

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

disponibile vasto assortimento titoli per:
SATURN
NINTENDO 64 - SUPERNINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER CORRISPONDENZA



Blue Sabre Knights

Ecco alla saga di *Armored Trooper Votoms*, una delle più crude e realistiche del panorama nipponico, Takara ha ricavato un gioco d'azione poligonale avente come protagonisti i piccoli robot presenti nella serie. **Concettualmente vicino a titoli come *Virtual On* e *Armored Core*, *Blue Sabre Knights* offre al giocatore la possibilità di disputare scontri all'ultimo sangue utilizzando *mech* da lui costruiti.**

La storia narrata nella serie animata non era però adatta a un gioco basato su scontri uno-contro-uno. Per tale motivo Takara ha deciso di ispirarsi alla saga dei *Blue Knights*, descritta in quattro romanzi pubblicati negli anni '80. Particolarmente ricco di modalità di gioco, ***Blue Sabre Knights*** consente di scegliere tra due differenti *story mode*, una modalità di combattimento a due giocatori e una di addestramento. Il primo dei due *story mode* disponibili è una sorta di gioco di ruolo che vanta inoltre alcuni elementi manageriali. Il giocatore deve acquistare un *mech* e potenziarlo con i soldi guadagnati negli scontri organizzati in varie città.

Particolarmente curato è il sistema di creazione dei *mech* che consente di assemblare, equipaggiare e colorare l'*Armored Trooper* che utilizzate nel gioco. E' importante notare che questa modalità presenta alcuni problemi derivanti dal testo in giapponese, soprattutto nei dialoghi: una risposta sbagliata e vi troverete soli, senza un soldo e soprattutto privi di un manager che vi organizzi gli incontri. Nel *Blue Knight Battle Mode* dovete semplicemente affrontare in sequenza i personaggi presenti nei romanzi a cui il gioco s'ispira. La modalità di combattimento in coppia permette di sfruttare lo *split screen* o il collegamento fra due console. I *mech* utilizzabili sono selezionabili sia dall'ampia rosa di *A.T.* presenti nel gioco che fra quelli creati dal giocatore. La guida del proprio *Armored Trooper* può avvenire tramite pad digitale oppure per via analogica, tramite joystick o pad SCPH-1150/1200. Entrambi i sistemi presentano però piccoli inconvenienti che rendono la guida del mezzo tutt'altro che immediata. Il primo è veloce e preciso, ma costringe il giocatore a muovere la croce direzionale in obliquo per potersi girare, movimento tutt'altro che naturale e immediato. Il controllo analogico risolve questo problema grazie alla presenza delle due leve. Il sistema utilizzato è simile a quello impiegato nei veicoli cingolati: muovendo i due *stick* in avanti avanzerete mentre spostandone uno verso l'alto e l'altro verso il basso potrete ruotare. Sfortunatamente la risposta dei comandi non è immediata come col pad digitale. Inoltre l'obbligo di premere verso il basso le due leve per poter sparare porta spesso a spiacevoli attacchi non voluti. Le azioni speciali a disposizione dei mech sono numerose: tra queste abbiamo anche il *Roller Dash*, un sistema tipico degli *Armored Trooper* che consente di muoversi molto velocemente tramite ruote. Graficamente parlando, ***Blue Sabre Knights*** presenta una buona rappresentazione digitale dei *mech* della serie, qualità che si contrappone alle piccole e scarsamente dettagliate arene di gioco. Particolarmente bella è anche la presentazione in FMV, realizzata interamente in computer grafica. Gli effetti sonori sono abbastanza convincenti, in quanto presi direttamente dalla serie animata. Le musiche hanno uno stile un po' troppo "sintetizzato", ma sono tutto sommato piacevoli. ***Blue Sabre Knights*** è, in definitiva, un titolo dalle ottime potenzialità vanificato da un sistema di controllo poco immediato e da un ridotto campo di battaglia, difetti che riducono notevolmente il valore strategico degli scontri riducendoli a banali attacchi frontali. Ancora una volta ci troviamo di fronte ad un titolo per soli *anime-fan*...

DIEGO

LA MODALITÀ IN SPLIT-SCREEN OFFRE UNA VISUALE DI GIOCO TROPPO RIDOTTA.

Commento **Vuoi per gli alti costi della licenza, vuoi per l'incapacità del team di sviluppo, eccoci nuovamente davanti a un titolo adatto ai soli appassionati della serie animata. Un vero peccato in quanto le numerose modalità di gioco e la possibilità di creare i propri mech avrebbero conferito a *Blue Sabre Knights* una longevità piuttosto elevata. Chi cerca una simulazione robotica poligonale è meglio che punti su *Armored Core*: otterrà senza dubbio maggiori soddisfazioni.**

Titolo : BLUE SABRE KNIGHTS
Casa : TAKARA
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO A INCONTRI

PRO...
- *Numerose modalità di gioco*
- *Possibilità di creare i propri mech*

CONTRO...
- *Sistema di controllo non immediato*
- *Arene di gioco troppo piccole*

LA PAGELLA...

Grafica	**70**
Sonoro	**68**
Giocabilità	**65**
Longevità	**75**
Originalità	**70**

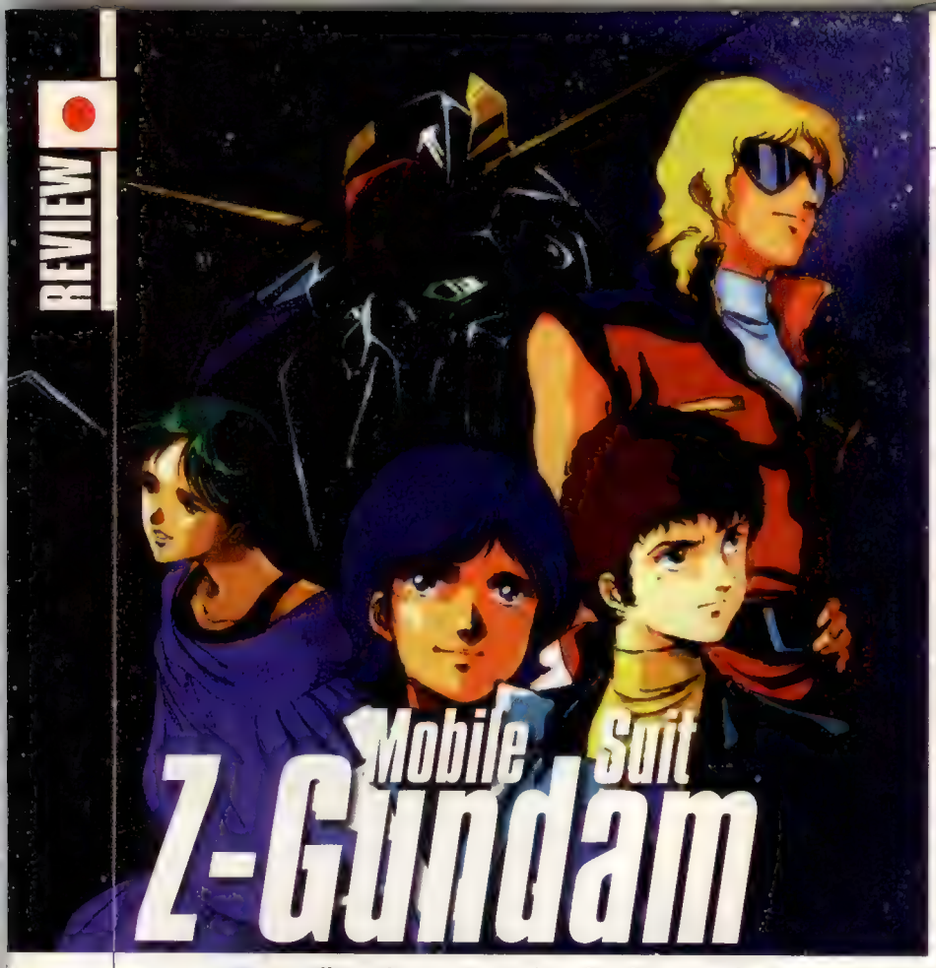
70

- AZIONE DI GIOCO CHE COINVOLGE FINO A 4 CALCIATORI
- MODALITA' ARCADE CON DIVERSE MOSSE SPECIALI
- FLUIDITA' DI MOVIMENTO DEI CALCIATORI OTTENUTA CON TECNICA "MOTION CAPTURE"
- INCONTRI AMICHEVOLI, COPPE DI LEGA, EUROCOPPE, CAMPIONATI E COPPA DEL MONDO
- OLTRE 150 SQUADRE DI CLUB E TUTTE LE SQUADRE NAZIONALI
- COMMENTO IN ITALIANO DI SANDRO PICCININI

PSYGNOSIS

Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it

PlayStation

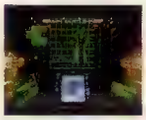


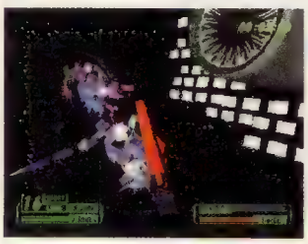
Mobile Suit Z-Gundam

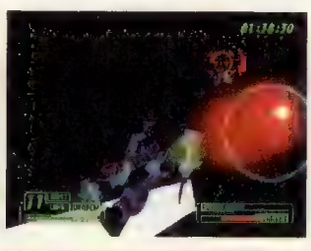
Dopo l'orrendo gioco di strategia per Super Famicom e il mediocre *shoot'em up* per Saturn, Bandai ha deciso di trasporre nuovamente *Z-Gundam* in videogioco, scegliendo la formula dello sparatutto ad incontri. Il progetto si è concretizzato in due CD-Rom ricolmi di scene in FMV, parlato campionato e forse anche un videogioco...

Mobile Suit Z-Gundam per PlayStation è un prodotto pensato per i fan della serie animata, la cui passione, a più di dieci anni dall'uscita dell'*anime*, è tutt'altro che affievolita: lo denotano particolari come un manuale di 76 pagine ricolmo d'immagini e informazioni sulla serie, l'inserimento di musiche e doppiatori originali e la presenza di scene inedite nelle animazioni d'intermezzo. Queste ultime sono state realizzate miscelando computer grafica per fondali e meccanismi con la tradizionale tecnica a rodovetri per i personaggi: una scelta piuttosto suggestiva che non mancherà di esaltare gli estimatori del *mobile suit* bianco. Non dimentichiamo però che *Mobile Suit Z-Gundam* è anche un videogioco, uno sparatutto per la cui realizzazione Bandai sembra aver posto più impegno che nei suoi passati lavori. Apparentemente *Z-Gundam* sembra uno dei tanti cloni di *Virtual On* che hanno invaso il mondo videoludico in questi ultimi mesi. In realtà lo sparatutto robotico Sega è stato preso ad esempio solo per alcuni particolari del gioco come il concetto del duello tra due *mech* e la presenza di un colpo speciale. Gli elementi restanti sono stati modificati per conferire al titolo Bandai un'azione di gioco più frenetica e immediata. L'idea di snellire il concetto di gioco così da renderlo più facilmente assimilabile è sicuramente degna di lode; con *Z-Gundam* però, Bandai ha esagerato nel processo ottenendo un titolo che soffre principalmente della mancanza di elementi strategici e di varietà di gioco. Ogni scontro si limita a un duello la cui conclusione è solitamente segnata dalla maggior rapidità di uno dei due sfidanti nella pressione continua del pulsante di fuoco, una strategia resa ancor più efficace dalla mancanza di oggetti dietro cui ripararsi. L'azione di gioco risulta inoltre piuttosto confusionaria, soprattutto nello spazio: in alcuni casi è particolarmente difficile valutare la posizione dell'avversario, svantaggio che rende di difficile attuazione gli scontri a distanza ravvicinata. Gli unici elementi degni di nota nel gioco sono l'elevato dettaglio grafico dei *mobile suit* e le ottime musiche che includono anche brani tratti dalla serie originale. La modalità di gioco singolo si divide in due *story mode*, uno per CD, per un totale di una ventina di livelli in tutto. Nel primo si rivive la serie animata dal punto di vista del protagonista Camille Vidan. Nel secondo invece si combatterà nelle vesti di Quattro Bagina, pseudonimo del più conosciuto e temuto Char "Cometa Rossa" Aznable. La modalità *Versus* è effettuabile da due giocatori solo con un paio di console e il cavo di link. In caso contrario ci si deve accontentare di combattere contro la CPU utilizzando i diciotto *mobile suit* presenti nel gioco. A questi se ne aggiungono altri due segreti, presi dalla serie di OAV *Gundam 0083*, una volta terminato il *Battle Mode*: in questa modalità si affrontano in sequenza i vari *mech* del gioco. Da notare che per il gioco in *link* non è necessario possedere due copie del gioco: bastano infatti i due CD presenti nella confezione. *Z-Gundam* è tutto sommato un gioco discreto che dimostra l'impegno di Bandai nel produrre un titolo non destinato ai soli fan della serie. La poca varietà di gioco però lo costringe ancora a rimanere in questa fascia d'utenza che, almeno in Italia, conta davvero pochi elementi.

DIEGO







Titolo : Mobile Suit Z-Gundam
Casa : Bandai
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto a incontri

Commento **Dal punto di vista grafico e sonoro, *Mobile Suit Z-Gundam* è sicuramente superiore alle precedenti produzioni Bandai dedicate alla saga del mobile suit banco. La non elevata varietà e la confusionaria azione di gioco lo relegano però alla ristretta cerchia dei fan della serie animata. Solo chi conosce e apprezza questo splendido *anime* potrà divertirsi a pieno con questo gioco.**

Pro...
- *Mobile Suit simili a quelli dell'anime*
- *Ottime musiche e scene d'intermezzo*

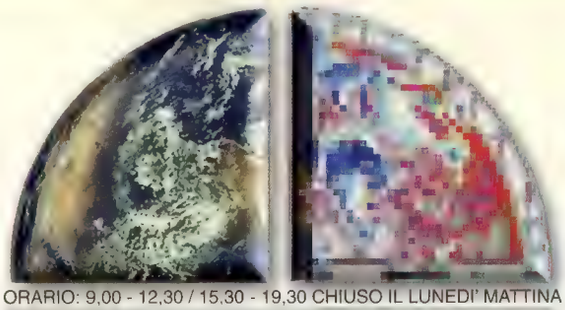
Contro...
- *Azione di gioco abbastanza confusa*
- *Poca varietà di gioco*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**68**
Longevità	**70**
Originalità	**75**

75

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15.30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

VERSIONE GIAPPONESE

BIO HAZARD 2	139000
BLODY ROAR	129000
BODY HAZARD	129000
BUSHIDO BLADE 2	139000
COOL BORDERS 2	99000
EINHANDER	129000
ELEMENTAL GEARBOLT	139000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	119000
GHOST IN THE SHELL	129000
GRAN TURISMO	139000
GUNDAM 0079	139000
GUNDAM BATTLE MASTER	109000
GUNDAM Z	139000
HOKUTO NO KEN	129000
KLONOA DOOR TO PHANTOMILE	139000
METAL GEAR SOLID	139000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	109000
NAMCO 5	99000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	139000
OVERBLOOD 2	139000
PARASITE EVE	TELEF.
POWER RANGER BATTLE RACER	89000
PROJECT GAIARAY	109000
ROCKMAN DASH 3D	129000
RUNABOUT	99000
SAILOR MOON SUPER S	139000
SPEED KING	79000
TEKKEN 3	TELEF.
TOMBA	139000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	129000
WINNING ELEVEN 97	99000
ZERO DIVIDE 2	89000

VERSIONE PAL

4-4-2 SOCCER	79000
A.IV EVOLUTION GLOBAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWORLD	95000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA SOCCER 2	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	69000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR RACE	89000
ALL STAR SOCCER	89000
ALLIED GENERAL	89000
AREA 51	89000
ARK OF TIME	89000
AUTO DESTRUCT	95000
BATMAN E ROBIN	TELEF.
BLAST CHAMBER	59000
BREAK POINT TENNIS	59000
BREAKPOINT TENNIS	59000
BROKEN SWORD	89000
BROKEN SWORD 2	95000
BUST A MOVE 3	89000
BUSTER BROS COLLECTION	89000
CAESAR PALACE CASINO	95000
CARNEAGE HEART	49000
CASPER	89000
CASTELVANIA X	95000
COLONY WARS	95000
CRASH BANDICOOT	89000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CROC	89000
DARK FORCES	79000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	49000
DESTRUCTION DERBY 2	95000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DIE HARD TRILOGY	89000
DOOM	69000
DUKE NUKEM 3D	95000
EXCALIBUR	79000
EXUMED	89000
FADE TO BLACK	49000
FIFA 96	49000
FIFA 97	79000
FIFA 98	89000
FIGHTING FORCE	89000
FINAL FANTASY VII	99000
FLYING CORPS	95000
FORMULA 1 97	99000

SONY PLAYSTATION

FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	95000
FROGGER	95000
G-POLICE	95000
GEX	69000
GRAND THEFT AUTO	89000
GRID RUN	49000
HEAVEN'S GATE	89000
HERCULES DISNEY'S	95000
HIPER TENNIS	79000
INDIPENDENCE DAY	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	95000
INTERNAT. SUPERSTAR SOCC. DX	79000
JUDGE DREED	95000
JUPITER STRIKE	49000
K1 ARENA FIGHTER	89000
MACHINE HUNTER	89000
MADDEN 98	89000
MAGIC THE GATHERING	95000
MATCH DAY 3	95000
MDK	95000
MICROMACHINES V3	89000
MONSTER TRUCK RALLY	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	95000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89000
MOTO RACER	95000
NANOTEK WARRIOR	69000
NBA JAM EXTREME	69000
NBA LIVE 96	49000
NBA LIVE 97	79000
NBA LIVE 98	89000
NEED FOR SPEED 2	89000
NHL 97	79000
NHL 98	89000
NHL FACE OFF 97	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	79000
OLIMPIC SOCCER	59000
OVER BLOOD	89000
OVERBOARD	95000
PANDEMONIUM	79000
PANDEMONIUM 2	89000
PANZER GENERAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	79000
PERFECT ASSASSIN	89000
PGA 98	89000
PITBALL	49000
PITFALL 3D	TELEF.
PORSCHE CHALLENGE	79000
POWER SOCCER 2	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
PRO PINBALL	89000
PRO WRESTLING POWERMOVE	69000
PUZZLE FIGHTER 2	89000
RACING SKYES	69000
RAGE RACER	89000
RALLY CROSS	89000
RAPID RACER	89000
RAYMAN	49000
RAYSTORM	79000
RAYTRACER	79000
REBEL ASSAULT 2	89000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79000
RIVEN	105000
ROSCO MCQUEEN	89000
SENSIBLE SOCCER 2000	95000
SENTIENT	49000
SHADOW MASTER	95000
SLAMSCAPE	49000
SOCCER 97	69000
SOUL BLADE	89000
SPEEDSTER	79000
SPICE WORLD	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	95000
STREET RACER	59000
SUIKODEN	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	95000
SUPERSONIC RACER	49000
SYNDICATE WARS	89000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	95000
TENKA	89000
TEST DRIVE 4	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	89000
THE LOST WORLD	89000
THE NOTE	95000
TILT	69000
TIME CRISIS + GUN	145000
TITAN WARS	49000
TOBAL N.1	49000
TOCA TOURING CAR	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	79000
TOMB RAIDER	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	95000
TOSHINDEN	49000
TOSHINDEN 2	89000
TOSHINDEN 3	89000
TOTAL DRIVIN'	89000
TOTAL NBA 97	79000
UEFA SOCCER	95000
V-RALLY	89000
V-TENNIS	79000
V-VOLLEY	89000
VICTORY BOXING	89000
VMX RACING	89000
WARCRAFT 2	89000
WARGODS	89000
WARHAWK	49000
WCW VS THE WORLD	95000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	49000
WING COMMANDER IV	89000
WING OVER	89000
WORMS	49000
WRECKING CREW	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	79000
X2	79000
XEVIOUS 3D	89000
Z	89000

VERSIONE AMERICANA

APOCALYPSE	119000
ALUNDRA	119000
ARMORED CORE	119000
BATMAN E ROBIN	119000
BATMAN FOREVER THE ARCADE	49000
BEAST WARS	89000
BLAZING DRAGONS	39000
BROKEN HELIX	89000
BUG RIDERS	99000
CYBERIA	39000
FORMULA 1 97	109000
GUN BULLET NAMCO	119000
MARVEL SUPER HEROES	119000
MAXIMUM FORCE	99000
METAL GEAR SOLID	TELEF.
METAL SLUG	119000
MYST	49000
NBA HANGTIME	119000
OGRE BATTLE	109000
ONE	99000
PITFALL 3D	109000
POWER BOAT RACING	119000
RED ASPHALT	119000
RETURN FIRE	39000
SILVERLOAD	39000
SNOW RACER	119000
SPIDER	59000
STRIKE POINT	49000
TAIL OF THE SUN	89000
TECMO SUPER BOWL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	69000
TREASURE OF THE DEEP	99000
VIGILANTE 8	119000
WILD 9	119000
WILD ARMS	115000
PLAYSTATION UNIVERSALE	TELEF.
DUAL SHOCK	TELEF.

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

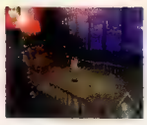
ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

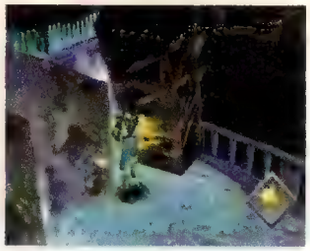
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

One





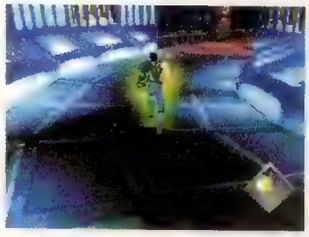
NEI PRIMI ISTANTI DI GIOCO BISOGNA EVITARE I MISSILI LANCIATI DALL'ELICOTTERO PRESENTE SUL FONDALE.

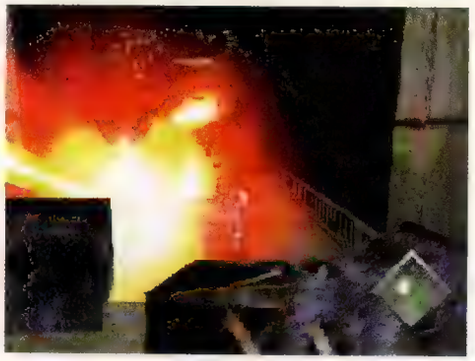
IN ALCUNI CASI L'AZIONE È LEGGERMENTE TROPPO CAOTICA E PER SOPRAVVIVERE È SUFFICIENTE SPARARE ALL'IMPAZZATA.

Cosa succede se un esperimento militare studiato per creare il perfetto combattente, in grado di resistere a qualsiasi tipo di attacco, sfugge al controllo? E' questo il quesito che si sono posti i programmatori di *One*, nuovo titolo di ASC Games. Il protagonista del gioco infatti è il risultato di una serie di esperimenti che, dopo essersi svegliato senza ricordi in un appartamento, viene attaccato e costretto alla fuga da forze sconosciute. Il compito del videogiocatore quindi è quello di condurre John Cain (è questo il nome del protagonista), attraverso tutti i livelli del gioco per scoprire cosa sia effettivamente successo in seguito agli esperimenti e a cosa siano dovuti i vuoti di memoria e la mancanza di ricordi del nostro eroe. Per fare questo John è dotato di un numero di armi abbastanza limitato, ma comunque discretamente potenti; il suo braccio è stato misteriosamente trasformato in una sorta di cannone in grado di eliminare con pochi colpi anche i nemici più potenti (nel corso del gioco si possono anche trovare alcune varianti, come il lanciafiamme e i missili a ricerca, comunque con munizioni limitate) e, oltre a questo, può contare su doti fisiche non indifferenti che gli permettono, con pugni e calci di danneggiare e uccidere alcuni nemici meno potenti. Da sottolineare inoltre la presenza di una *smart bomb*, che può essere però utilizzata solamente se il protagonista si trova allo stadio denominato "Hyper State of Rage". Eh sì, perché a seguito dell'esperimento a cui è stato sottoposto, John è diventato una macchina da guerra in grado di aumentare la propria forza e la propria potenza ogni volta che distrugge oggetti presenti sullo schermo oppure nemici (allo stesso modo le ferite diminuiscono la sua pericolosità). La struttura di gioco di *One*, sfruttando proprio le notevoli potenzialità del protagonista, si sviluppa in maniera abbastanza varia; all'inizio del primo livello, per esempio, bisogna sfruttare maggiormente le doti fisiche di John, visto che si devono evitare i missili lanciati da aerei nemici, oltre a saltare buchi e crepacci creati dalle stesse esplosioni, mentre in seguito si devono uccidere una serie di nemici situati all'interno di una stanza, per poi evitare gli attacchi di una gigantesca astronave e raggiungere un passaggio situato nella parte più alta della stanza. Dopo aver superato il primo livello di ambientazione cittadina l'azione si sposta in una fortezza di montagna, in cui le capacità fisiche del nostro eroe saranno messe a dura prova, per poi passare a una monorotaia, a un laboratorio e finire in una base segreta sottomarina in cui è nascosto il segreto dell'esperimento di cui è stato vittima John. Sono quindi abbastanza varie e complesse le situazioni che si devono affrontare giocando a *One*, fatto certamente positivo visto che, proprio grazie a questa caratteristica, il titolo non si riduce a una banale ripezione della stessa azione, aumentando così la longevità. Purtroppo sono presenti anche dei difetti, alcuni dei quali non propriamente di secondo piano; il sistema di controllo per esempio, in alcuni casi non è particolarmente comodo e, visto che la visuale subisce alcune variazioni nel corso del gioco, può capitare di sbagliare un salto e mancare una piattaforma, fatto che, nella migliore delle ipotesi, costringere a ripetere una parte del livello. Malgrado questo non si può dire che *One* sia un titolo particolarmente difficile, visto che, oltre ad avere la possibilità di salvare i progressi compiuti su *memory card*, al termine di ogni sezione è presente il classico *check-point* che consente di ripartire da quel punto in caso di morte. Concludendo, *One* non è certo un capolavoro, anche perché la realizzazione tecnica poteva essere migliore, ma rimane un titolo discreto in grado di offrire una buona dose di divertimento.

SHOGUN

Si ringrazia
D+ International
per il CD





Commento **Sinceramente, quando ho preso in mano la confezione di *One*, pensavo che mi sarei trovato di fronte a un titolo penoso, poco divertente e mal realizzato (alcune delle foto presenti sul retro non sono infatti eccezionali e la ASC Games non ha un curriculum di prim'ordine da sfoggiare). Fortunatamente sono stato almeno parzialmente smentito, visto che *One*, seppur senza mai raggiungere picchi qualitativi eccelsi, rimane un prodotto realizzato con buona cura e attenzione. Peccato che il sistema di controllo non sia propriamente impeccabile e che, in alcune situazioni, per progredire nel gioco sia sufficiente sparare all'impazzata, senza utilizzare alcuna tecnica particolare; eliminando questi difetti, e con una cura maggiore dell'aspetto estetico, *One* sarebbe stato senza dubbio un titolo di ottimo livello. Così rimane invece un prodotto più che discreto.**

Titolo : **One**
Casa : **ASC**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione**

Pro...
- *Abbastanza divertente*
- *Discretamente vario*

Contro...
- *Sistema di controllo non precisissimo*
- *Struttura troppo semplicistica*

La Pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**63**
Giocabilità	**72**
Longevità	**71**
Originalità	**72**

71

ATLANTIDE

IMPORTAZIONE DIRETTA

SONY VIP POINT

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

☎ 0362/238148

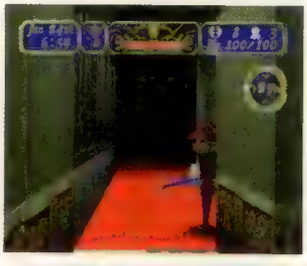
☎ RIVENDITORI 330817 - FAX 320801

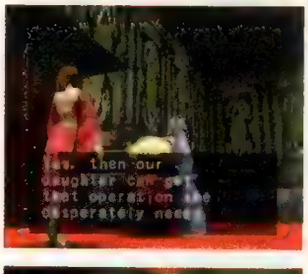
....VI ASPETTIAMO IN VIA ROSSINI 43 A

SEREGNO (MI)

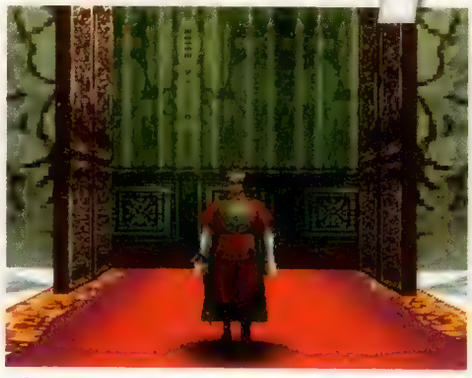
Devil's Deception

Devil's Desception **è un titolo particolare che, fin dalle prime battute, lascia nel giocatore un certo senso di stupore. La trama vi vede vestire i panni di un principe, un valoroso guerriero, un massacratore di draghi e un salvatore di pulzelle che però, un bel giorno, viene accusato dal fratello dell'omicidio del padre. Purtroppo il fetentone ha pensato a ogni cosa e così tutto quello che potete fare è darvela a gambe, andandovi a rifugiare in un antico maniero noto come il Castello dei Dannati.** A questo punto logica vorrebbe che, da eroi quali siete, vi impegnaste anima e corpo per dimostrare la vostra innocenza e invece le cose non vanno proprio così. Il nostro baldo paladino decide infatti di impegnare la propria anima che, senza tanti scrupoli, vende al signore delle tenebre. La vostra vendetta si aprirà così con la caccia al maestro Ardebran per passare all'indistinto massacro di qualsiasi avventuriero osi addentrarsi nei vostri possedimenti, il tutto per procurare al vostro nuovo signore e padrone le anime di cui ha tanto bisogno! Questo è *Devil Deception*, un titolo sicuramente insolito che, finalmente, permette al giocatore di dare libero sfogo anche ai propri istinti più animaleschi. Come detto nell'introduzione, l'azione di gioco si svolge all'interno del castello: questo infatti costituirà la vostra fortezza che, a più riprese, verrà assaltata dai soliti paladini allergici alle forze demoniache. Ovviamente neanche loro vi stanno molto simpatici, quindi il vostro primo obiettivo sarà quello di potenziare le difese del vostro maniero. Come ogni buon braccio destro di Satana che si rispetti avrete a disposizione una grande quantità di trappole e trucchi altamente esilaranti con i quali scomporre i vari "turisti" in un ammasso di plasma e carne morta. Potrete edificare locazioni, installare pavimenti cedevoli, piazzare pali e lame con i quali trafiggere i vostri avversari e che costruirvi un vero e proprio esercito di zombie utilizzando le frattaglie degli avventurieri più (o meno?) fortunati. Se ciò non vi pare sufficiente, sappiate che potrete anche mettervi a girare all'interno delle varie locazioni per sovraintedere di persona al massacro. Potrete impegnarvi direttamente nei combattimetni oppure attirare i vostri nemici in locazioni particolari per farli poi fuori con uno dei vostri trabocchetti anche se, in questo caso, dovrete fare attenzione a non rimanere feriti voi stessi. Con una simile serie di premesse è probabile che molti di voi stiano pensando di trovarsi di fronte a un titolo di grande successo: in fondo sembrerebbe che gli elementi per cattuarre l'interesse di un ipotetico videogiocatore ci siano tutti. Abbiamo una struttura valida, una veste grafica discreta e un accompagnamento sonoro tutto sommato adeguato.





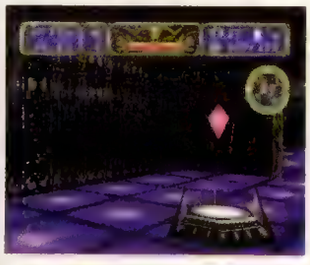
Titolo : DEVIL'S DECEPTION
Casa : SUNSOFT
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE/STRATEGICO

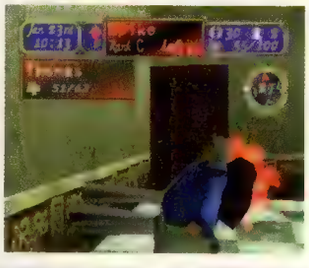


SMETTETELA DI GIRARVI I POLLICI: SATANA È AFFAMATO!

Sfortunatamente, nonostante la buona partenza, *Devil Deception* delude sotto un aspetto, quello della varietà e della longevità. Infatti, per quanto insolita e valida, la meccanica di gioco è molto ripetitiva e lineare, il che è imputabile principalmente a una cronica ripetitività delle situazioni che ci troveremo a dover affrontare rendendo così le fasi più avanzate molto, anzi troppo, simili.

SHOGUN





LA CLASSICA GABBIA È SEMPRE UNA DELLE TRAPPOLE PIÙ GETTONATE.

Commento ***Devil's Deception*** **è un titolo sicuramente interessante che miscela elementi presi di peso da *D&D* con una buona e sana dose di sadismo e violenza. Sfortunatamente le buone premesse iniziali vengono in parte vanificate da una meccanica di gioco lineare e ripetitiva che, di fatto, rende il titolo dannatamente ripetitivo. Si tratta del classico gioco che parte bene, ma, una volta svaniti l'interesse e lo stupore iniziale, perde buona parte del proprio fascino. Una maggiore varietà di situazioni e una veste grafica un po' più cupa e curata ne avrebbe fatto sicuramente un prodotto di primo piano. A questo punto speriamo in un eventuale *sequel*...**

PRO...

- *Concettualmente interessante*
- *All'inizio divertente*

CONTRO...

- *Eccessivamente ripetitivo*
- *Realizzazione tecnica migliorabile*

LA PAGELLA...

Grafica : **70**
Sonoro : **74**
Giocabilità : **67**
Longevità : **55**
Originalità : **83**

64

CHARON K'LHANNA PRA'MIN ARCHON ROCHAN DAK'MON TARG

PERFECT ASSASSIN

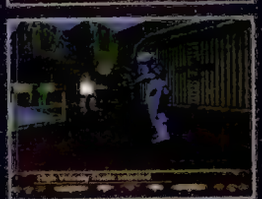
PRESENTED BY GROLIER INTERACTIVE

LA GROLIER INTERACTIVE PRESENTA PERFECT ASSASSIN UNA PRODUZIONE VERITAS PRODUCTION

CREATO DA KEV WALKER SVILUPPATO DA SYNTHETIC DIMENSIONS

© Veritas Production Ltd

SALVO COMPLICAZIONI STAI PER MORIRE



MANUALE · VERSIONE IN ITALIANO · GIOCO ·

Divertimento Italiano

VERTE

distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.

Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.910 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

GROLIER INTERACTIVE

PlayStation

PlayStation e "PlayStation" sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

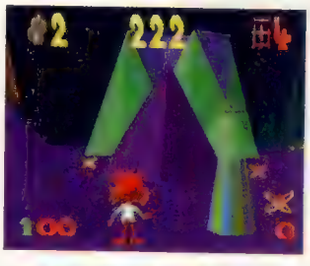
Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

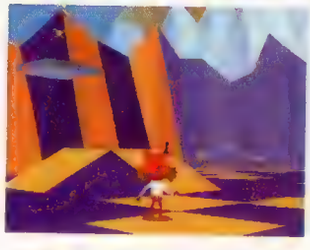
Bubsy 3D

DOVETE RACCOGLIERE DUE DI QUESTI RAZZI IN OGNI LIVELLO DEL GIOCO.

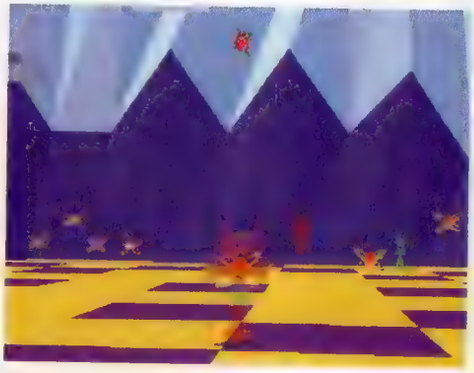
Quando la Terra viene attaccata da una forza aliena, nei videogiochi, così come nei fumetti e nei film, solitamente viene soccorsa da un eroe particolarmente potente e coraggioso, in grado di sconfiggere da solo la minaccia nemica e riportare pace e serenità sul nostro pianeta. Evidentemente i programmatori di Telstar hanno pensato di rinnovare questo concetto utilizzando come eroico paladino un animale (una sorta di gattone) che risponde al nome di Bubsy, il quale però non incute il benché minimo timore. Non è questa la prima volte che Bubsy diventa protagonista di un videogioco, visto che alcuni anni or sono questo simpatico animale è apparso in un paio di titoli per MegaDrive e SNES; si trattava di classici *platform game* bidimensionali in cui Bubsy doveva semplicemente muoversi attraverso i livelli e raccogliere una serie di oggetti eliminando i nemici presenti. Purtroppo, anche se è passato molto tempo dalla sua prima uscita, sembra che sia cambiato nulla nel mondo di Bubsy e, ancora una volta, ci troviamo a dover affrontare un titolo piuttosto classico nella struttura di gioco, oltre che veramente povero nella realizzazione tecnica. L'unica novità degna di nota è il passaggio dalla grafica bidimensionale al 3D, anche se bisogna sottolineare che i programmatori avrebbero fatto senza dubbio meglio a rimanere fedeli alla vecchia impostazione, visti i risultati ottenuti; sin dai primi istanti di gioco si può infatti notare una lentezza cronica nei movimenti dei personaggi (oltre che nello *scrolling*), senza considerare che i fondali sono veramente poveri di dettagli. I problemi di ***Bubsy 3D*** non si limitano però all'aspetto meramente estetico; la struttura di gioco è quanto di più banale si sia mai visto e l'azione si riduce a saltare sulle varie piattaforme presenti e raccogliere gli atomi per guadagnare punti-vita. L'unica "novità" è la possibilità di utilizzare gli appena citati atomi per uccidere i nemici ma, visto e considerato che colpire gli alieni è un'impresa quasi disperata (il sistema di controllo è infatti pessimo e risponde in maniera molto fantasiosa alle sollecitazioni del joypad), non si tratta certo di un aspetto che merita particolare considerazione. Ciliegina sulla torta è il modo a due giocatori; niente *split-screen* verticale o orizzontale infatti, ma solamente la possibilità di affrontare a turno una sezione di un livello prescelto nel tentativo di collezionare il maggior numero possibile di punti. Mi pare evidente che i programmatori non abbiamo compiuti molti sforzi nel tentativo di "regalarci" un prodotto perlomeno decente. Il risultato delle loro fatiche, ***Bubsy 3D***, non è infatti degno di essere chiamato videogioco e, sfigurerebbe anche su console meno potenti di PlayStation.

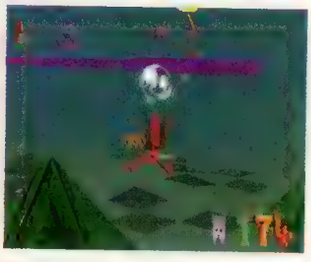
END





SE LA GRAFICA DI QUESTE IMMAGINI VI SEMBRA SCARSA, NON PREOCCUPATEVI: IN MOVIMENTO LA SITUAZIONE PEGGIORA SENSIBILMENTE.





Titolo : **BUBSY 3D**
Casa : **TELSTAR**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **PLATFORM**

Commento **Onestamente non riesco a trovare, nemmeno dopo una lunga ricerca, un solo motivo che giustifichi l'acquisto di *Bubsy 3D*. Il nuovo titolo della Telstar infatti, oltre a non essere particolarmente curato dal punto di vista tecnico, non riesce a offrire neanche una struttura di gioco in grado di divertire e coinvolgere; è quindi evidente che i programmatori abbiano lavorato in maniera affrettata e senza preoccuparsi troppo di ciò che stavano facendo, sperando magari che la fama del personaggio (tra l'altro, non particolarmente popolare in Europa) riuscisse ad attirare qualche possibile acquirente.**

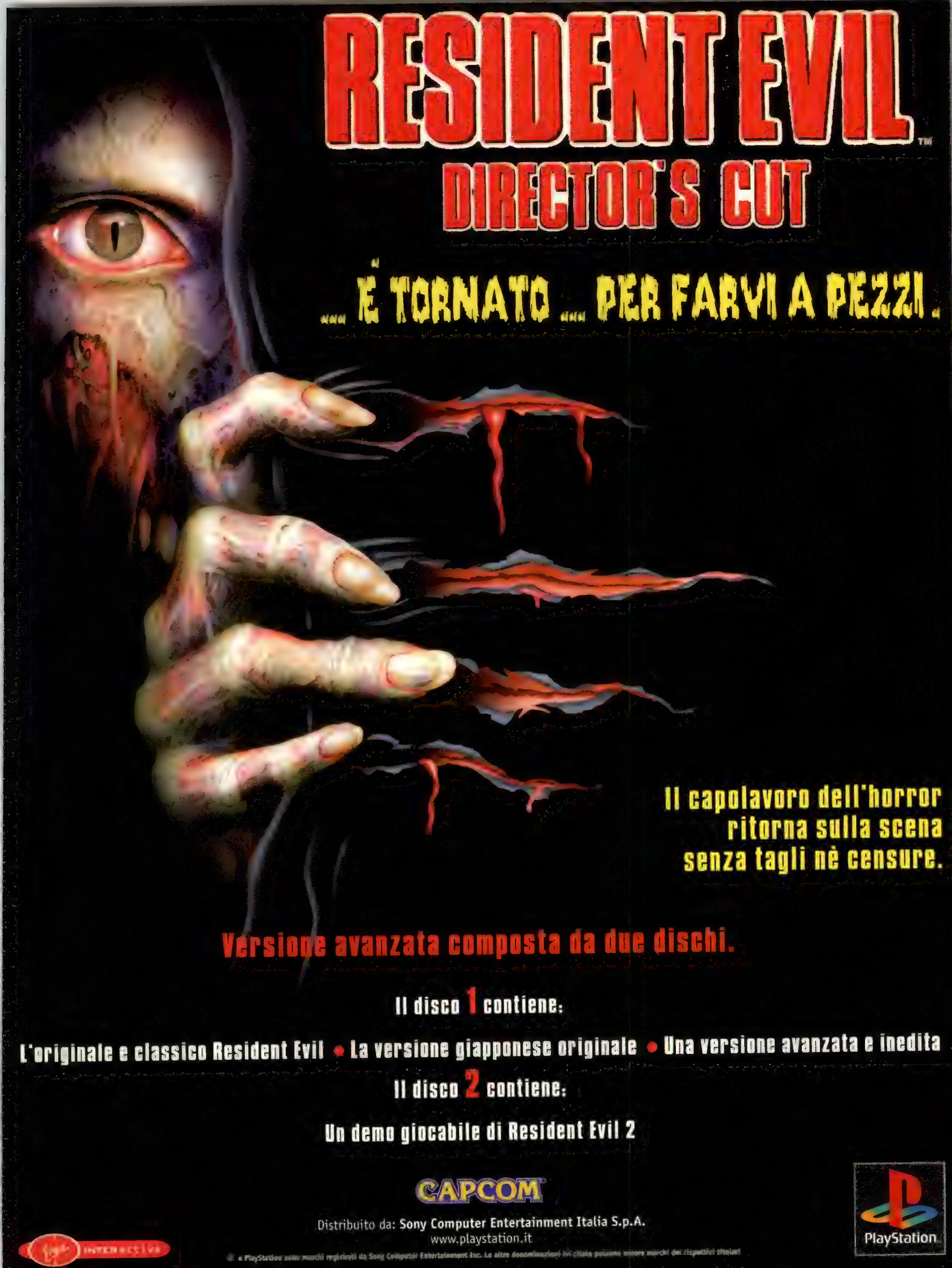
PRO...
- *Er, a prima vista...*
- *Passo...*

CONTRO...
- *Grafica mediocre*
- *Sistema di controllo impreciso*

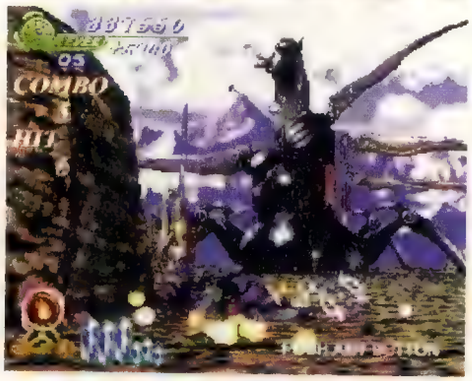
LA PAGELLA...

Grafica : **25**
Sonoro : **28**
Giocabilità : **31**
Longevità : **30**
Originalità : **12**

30


RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT
... È TORNATO ... PER FARVI A PEZZI.
Il capolavoro dell'horror
ritorna sulla scena
senza tagli nè censure.
Versione avanzata composta da due dischi.
Il disco 1 contiene:
L'originale e classico Resident Evil • La versione giapponese originale • Una versione avanzata e inedita
Il disco 2 contiene:
Un demo giocabile di Resident Evil 2
CAPCOM
Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it
PlayStation

Elemental Gearbolt

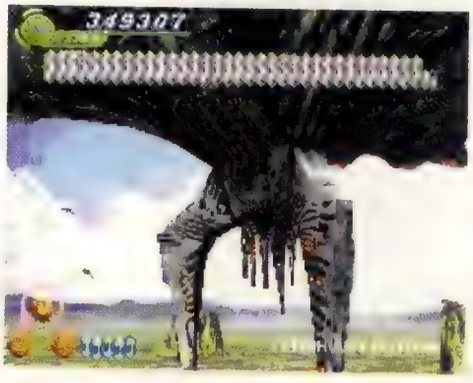


Fuoco, acqua, fulmine: le armi a nostra disposizione sono molto convincenti.

Elemental gearbolt ci mette nei panni di due gemelle guerriere, impegnate nella difficile impresa di sconfiggere le forze del male che hanno infestato il regno. Per fare questo dovremo tanto eliminare i rappresentanti del male, via via più grossi e cattivi, quanto liberare le fate imprigionate dalla magia oscura dei nostri nemici. Il tutto grazie alla nostra *light-gun*. *Elemental Gearbolt* è infatti un classico *shooter* 3D alla *Time Crisis*, in cui una volta fatti fuori a pistolettate tutti i cattivi di una sezione, la visuale avanza fino alla tappa successiva.

Come in altri prodotti di questo tipo, il giocatore non ha libertà di movimento all'interno dell'ambiente tridimensionale, ma si deve limitare a sparare a tutto ciò che si muove. In *Elemental Gearbolt* non è necessario ricaricare l'arma né è possibile nascondersi come in *Time Crisis*, ma in compenso sono stati introdotti altri accorgimenti per rendere l'azione più varia, e direi con un certo successo.

Certe strutture poligonali sono decisamente impressionanti.



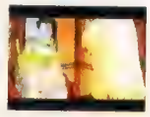
Innanzitutto, come il nome del gioco suggerisce, l'arma a nostra disposizione può attingere al potere di tre elementi differenti e prodursi conseguentemente in diverse tipologie di attacco. L'elemento fuoco genera una *fireball* efficace a qualsiasi distanza e molto potente, ma che può essere sparata a un ritmo molto basso. Se quindi è necessario colpire molti bersagli e in fretta, è necessario ricorrere al fulmine, che produce uno sciame di colpi che si dispongono su un'area piuttosto vasta, molto appropriati per piccoli mostri vicini, ma inutili contro avversari più tosti. Terza possibilità è attingere alla forza dell'acqua: in questo caso è possibile sparare in rapida successione, ma i singoli colpi sono di scarsissima efficacia. Per ottenere buoni risultati è quindi necessario passare da un'arma all'altra a seconda delle circostanze, spesso con buona prontezza.

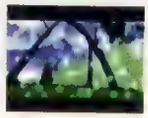
La Caccia di Fate

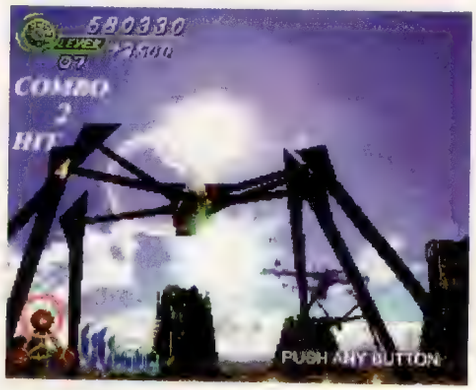
Oltre ai mostri, possono essere colpiti altri elementi: importantissime le gemme, che imprigionano le fate. Di frequente sono poste in punti lontani o comunque difficili da colpire; ancora più spesso passano sullo schermo durante gli spostamenti tra una sezione e la successiva, espediente che impedisce al giocatore di abbassare la guardia anche nei momenti meno intensi. Le gemme possono anche contenere una cascata di monetine, che ovviamente fanno lievitare il punteggio se colpite. Ecco un caso in cui i colpi a base di fulmini tornano molto utili. Oltre alle gemme possiamo incontrare anche dei globi roteanti, che possono contenere a loro volta monetine oppure fiale di elisir, che rinfrancano la nostra barra dell'energia. Alla fine del livello, viene aggiunto ai punti totalizzati uccidendo i mostri un bonus, tanto maggiore quanto più è alto il numero di fatine redente dalla prigionia. Sempre al termine di un livello abbiamo la possibilità di incamerare i punti o di convertirli in esperienza. Quest'ultima, collezionata in dosi adeguate, permette di passare di livello, con conseguente miglioramento della potenza della nostra arma. Per arricchire ulteriormente il gioco, è stato inserito un moltiplicatore che aumenta ogni volta che si mettono a segno due colpi consecutivamente. In altre parole, sparare come forsennati sperando di colpire qualcosa rende poco, mentre il freddo atteggiamento del cecchino che non sbaglia una fucilata farà lievitare il punteggio alla massima velocità. Altro modo per fare molti punti è incrementare il contatore degli *Hit*, ovvero il numero di colpi inflitti allo stesso mostro. Quando si usa l'elemento fuoco la maggior parte dei mostri muore al primo colpo, ma nel caso del fulmine, che si scompone in tante scintille, ogni colpo fa lievitare di una decina il contatore degli *Hit*. A fronte, è probabile che se non siete più che veloci, il mostro in questione vi riesca a colpire prima di morire, perché il fulmine è di scarsa efficacia se non su avversari molto deboli. Nel caso dei mostri finali, uno per ogni livello, si ha a disposizione un tempo limitato entro il quale è necessario azzerarne l'energia: anche in questo caso, più alto sarà il numero di *Hit* che gli infliggeremo prima di ucciderlo, maggiore sarà il punteggio che totalizzeremo.

Bello a Vedersi e a Giocarsi

Per quanto riguarda la grafica, ci troviamo di fronte a un titolo di tutto rispetto. Il motore è veloce e non perde né *frame*, né poligoni per strada. Le ambientazioni sono molto spettacolari: solo nel secondo livello si attraversa un bosco, si prosegue su per una china rocciosa, ci si precipita sul pelo dell'acqua, si passa tra le mura di un castello che si erge dall'acqua e si arriva infine a combattere contro il mostrone, un drago nero che si tuffa e risale dalle acque. La realizzazione delle strutture è più che soddisfacente, anche se la risoluzione delle *texture* (e dello schermo) non è delle più elevate. I mostri sono realizzati solo in parte con poligoni: molti sono infatti *sprite*. Questa soluzione, che potreb-







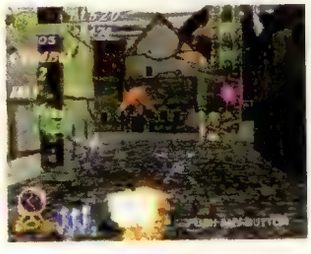
Titolo : Elemental Gearbolt
Casa : Sony
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Shooting

be apparire un po' stonata, non è in realtà di alcun disturbo. Anzi, spesso si esita a capire quali mostri siano poligonali e quali no. In realtà, nella frenesia dell'azione si ha poco tempo per badare a questi particolari. I mostri finali sono ben realizzati, e di dimensioni sempre impressionanti. La grafica di contorno è eccellente, ma il vero tocco di classe risiede nelle lunghe sequenze FMV di intermezzo che dipanano la trama: in poche parole, un cartone animato fatto e finito, con disegni pregevoli in stile *anime*. Di fatto, l'aspetto più d'atmosfera del gioco consiste proprio in queste sequenze animate, che illustrano l'evoluzione della situazione nel regno man mano che i nostri sforzi minacciano più da vicino il Male. Una vera chicca. Unico appunto: parlato in giapponese, al contrario dei menu, quasi interamente in Inglese. Il sonoro è ottimo, con effetti pregiati che ben rendono l'idea di stare sparando con armi di una certa efficacia, e con rantoli e urla dei mostri morenti molto convincenti. La colonna sonora è di sapiente fattura, composta da brani orchestrali molto d'atmosfera. I controlli sono un altro dei punti forti del prodotto. ***Elemental Gearbolt*** supporta tanto la *GunCon* dia Namco quanto la *HyperBlaster* di Konami, ma non finisce qui: è infatti possibile giocare anche con il semplice pad e addirittura con il joypad analogico di recente introduzione. La sorpresa è che con entrambi i *controller* il feeling è ottimo, specialmente nel caso dell'analogico, e il gioco riesce ad essere davvero divertente. È presente la possibilità di salvare su *memory card* i risultati ottenuti, scegliere tra tre livelli di difficoltà e giocare in due, tanto con le pistole quanto con il mix joypad/pistola o con due joypad. La giocabilità è ottima e il giocatore è fin da subito risucchiato nella frenetica attività di sparare a tutto ciò che si muove. I livelli sono ottimamente congegnati e gli attacchi repentini e rapidi. Un problema consiste nella scarsa longevità: i sei livelli si finiscono in un attimo a livello *Easy*, ma si è spinti a rigiocare a livello *Master* per ottenere l'accesso a un menu speciale che, tra le altre cose, permette di vedere comodamente le splendide sequenze animate. Anche confezione e manuale sono molto curati. Insomma, un'ottima alternativa a *Time Crisis*.

SHUB

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD

Commento ***Elemental Gearbolt*** **ha tutte le carte in regola per affiancare *Time Crisis* nella vostra collezione di giochi per *light-gun*. Le innovazioni in tema di punteggio e la possibilità di guadagnare esperienza per passare di livello, le splendide sequenze d'intermezzo, l'ottima grafica e la cura per ogni aspetto del gioco lo rendono divertente e appassionante. La compatibilità con *GunCon*, *HyperBlaster* e joypad digitale e analogico è un ulteriore tocco di classe. Non dovrebbe assolutamente mancare a chi possiede una pistola.**



PRO...
- *Ottima grafica*
- *Molto vario*

CONTRO...
- *Un po' corto*
- *Parlato in giapponese*

LA PAGELLA...

Grafica : **90**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **90**
Longevità : **78**
Originalità : **85**

88

VUOI IL MEGLIO?
ECCOTI SERVITO.

NIGHTMARE GAMES & CONSOLE GAMES

VIA DEL CAN BIANCO N° 19
PISTOIA 51100
TEL/FAX 0573/28203

VIA EMPOLESE N° 36
MONSUMMANO T. 51015
TEL 0572/953618
FAX 0572/951864

L' UNIONE FA' LA FORZA ED ANCHE PREZZI
ECCEZZIONALI,PROVARE PER CREDERE.

SUPER NINTENDO
NINTENDO 64
MEGA DRIVE

CONSOLE E VIDEOGIOCHI DELLE MIGLIORI MARCHE:
NIN.64 , PSX , S.SATURN , S.NINTENDO , MEGA DRIVE
GAME BOY ED ALTRI.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE.

PlayStation
SEGA SATURN

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL JAP E USA SETTIMANALE VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA VENDITA RATEALE IN SEDE / SOLO GIOCHI ORIGINALI

Retrogaming

PARTE SESTA: IL BOOM... E IL CRASH (CONTINUA)

GIOCO RETRO DEL MESE

ASTRO BLASTER

SEGA 1981. IL PRIMO SPARA-E-FUGGI VERTICALE A COLORI CON ONDATE DI ASTRONAVI DIVERSE E SINTESI VOCALE. ALMENO, VOGLIO DIRE, IL PRIMO CHE PRESENTASSE TUTTE QUESTE CARATTERISTICHE INSIEME. ABBASTANZA VARIO E ORIGINALE: SPARANDO ECCESSIVAMENTE L'ASTRONAVE SI "SURRISCALDAVA" ("TEMPERATURE CRITICAL" BLATERA LA CPU) E IL FUOCO VENIVA LIMITATO PER QUALCHE SECONDO, RENDENDO IL GIOCATORE ESTREMAMENTE VULNERABILE. MAI CONVERTITO SU NESSUNA CONSOLE, DISPONIBILE DA POCHE SETTIMANE SU MAME 30.

Giugno 1982: Mondiali di calcio, e li guardavo in TV perfino io che il calcio non l'ho mai potuto digerire. Uno dei motivi per cui non mi perdevo le partite, nonostante gli esami di maturità, era lo stacco pubblicitario: martellavano con lo spot di una nuova console fantastica, con un gioco del calcio e uno del tennis in cui, pensate, apparivano addirittura veri omini, con braccia e gambe, su un campo da gioco in prospettiva isometrica. *UAU!* E che c'era di speciale, direte voi, dalla prosopopea del vostro 1998? Alt, aprite ancora una volta la vostra piccola falla spazio-tempo personale, e saltiamo indietro all'estate '82. Fino a questo momento il mercato in Italia è dominato dal Videopac Philips e, ancora in misura ridotta, dall'Atari VCS. Anche sul più evoluto (si fa per dire) Atari, i giochi non eccellono certo per realismo. Insomma, altro che omini, il giocatore è rappresentato al massimo da un rettangolino bianco, il campo è composto da quattro-righe-quattro e gli effetti sonori sono ridotti a un "ping". *Et voilà*, nei nostri sogni, e nei nostri negozi di giocattoli compare l'Intellivision, prodotto dalla Mattel. Mattel per i bimbi-ragazzi della fine anni '70-inizio anni'80 rappresenta un pilastro del divertimento. La mia generazione è cresciuta sognando e chiedendo quasi esclusivamente giocattoli Mattel, perché erano i più innovativi, intelligenti e creativi: macchine per crearsi i giocattoli da soli modellando la plastica (i *Thingmaker*, oggi *La fabbrica dei mostri*, e il *Vac-U-Form*, una vera figata galattica per trasformare fogli di plastica in aerei, trenini, macchinine, ecc. purtroppo non c'è più); le macchinine in metallo più veloci del mondo per giri della morte e salti nel vuoto su piste di plastica arancione (*Bruciapista*, oggi *Hot Wheels*); astronauti e atleti/esploratori per vivere avventure straordinarie (*Major Matt Mason* e *Big Jim*, altro che quel fetentone militarista di G.I. Joe)... Insomma, l'impatto di una Mattel che si mette a fare anche giochini elettronici è enorme per i miei coetanei ed è per questo motivo, credo, che in Italia e in Europa fu l'Intellivision il fulcro del *boom* dei videogiochi, piuttosto che il meno conosciuto Atari, come stava accadendo invece in USA. La Mattel era da tempo entrata nel mercato dei giochi elettronici, introducendo nel '76 una serie di giochini portatili a diodi luminosi, di cui parlerò più a fondo in una sezione apposita. L'Intellivision fu lanciato in USA nell'autunno del '79 (sì, ben tre anni prima) con 12 giochi. Era stato disegnato come nucleo di un sistema ben più sofisticato, che doveva comprendere un modulo computer con 64 K di memoria (immensa per gli standard dell'epoca), tastiera professionale e registratore dati incorporato. Fantascientifico, insomma (ok, piantatela di sghignazzare...). Un sacco di gente comprò l'Intellivision pensando di poterlo trasformare in un vero computer non appena fosse uscita l'espansione... Almeno in USA. In Italia era invece bastato far vedere un gioco del calcio realistico mentre tutt'Italia era incollata allo schermo per vedere i Mondiali per far vendere Intellivision come noccioline. Qual era il segreto d'Intellivision? Un processore a 16-bit. Sì, avete letto bene, peccato che fosse spettacolosamente lento, 0.5 MHz. Il vanto di questa console erano i giochi sportivi perché beneficiavano delle superiori capacità grafiche e sonore della macchina senza risentire dal punto di vista della velocità, come invece accadeva per i giochi d'azione (*arcade*). Quando fu lanciata sul mercato italiano la console Mattel aveva un catalogo di giochi già sufficientemente ricco (una quarantina di titoli), ma il meglio doveva ancora venire. Il 1983 fu davvero l'anno di Intellivision; fino a quel momento i giochi *arcade* erano quasi una rarità per questa console. Grazie all'accordo con la Data East, una delle case di giochi da bar più famose degli anni '80, la Mattel si accaparrò ***Burger Time***, ***Bump 'n' Jump*** e ***Lock 'n' Chase***, ovvero alcuni dei più avvincenti e originali giochi *arcade* del periodo. E invece di sfornare ciofeche di conversioni come spesso l'Atari si permetteva di fare, la Mattel uscì con veri capolavori, belli da vedere e giocabilissimi. Fu verso la metà dell'83 che l'Atari passò al contrattacco: intanto la concorrenza di Intellivision stava risultando estremamente salutare per il mercato, perché Atari si impegnò allo spasimo nel migliorare i propri prodotti per competere con una macchina superiore. Ecco allora la serie *RealSports* di Atari, risposta agli "omini-con-braccia-e-gambe" di Mattel e nuove ondate di ottime conversioni da bar. Poi Atari aprì filiali in tutta Europa (anche in Italia, mentre fino a questo momento era invece importata da terzi), intraprendendo politiche di mercato estremamente aggressive, tra cui tentativi, subito stroncati, di introdurre anche in Italia la pubblicità comparativa. L'Intellivision non era perfetto, anzi i talloni di Achille erano addirittura due: il processore lento (l'Atari gestiva molto meglio i giochi d'azione tipo ***Space Invaders*** e ***Asteroids***) e, ahimé, i comandi. Nessuno può REALMENTE preferire i comandi Intellivision a un buon vecchio joystick Atari: sembravano fantascientifici e avrebbero dovuto essere avanzati e maneggevoli, con il tastierino numerico, i 4 pulsanti di fuoco laterali e il disco direzionale a 16 direzioni (un joystick ne ha soltanto 8). Ma ahimé, gli *intellivisionari* accaniti erano riconoscibili dalle vesciche su polpastrelli e calli delle mani, e magari anche dal turpiloquio continuo: il disco direzionale faceva davvero pietà, mai che azzeccasse la direzione giusta! Un *marketing* accorto comunque tendeva a mettere in luce i punti di forza di Intellivision: la grafica e le capacità sonore avanzate. Alla fine del 1982 fu introdotto il modulo di sintesi vocale, l'*Intellivoice*. Oltre ad essere di ottima qualità, con questo modulo il sonoro e il parlato diventavano davvero parte integrante del gioco: in ***Tron Solar Sailor***, ad esempio, bisognava seguire le indicazioni vocali per scegliere il giusto percorso da seguire. Cosa impossibile senza il modulo... o senza la conoscenza dell'inglese, visto che la promessa versione in italiano non uscì mai. Per tutti quelli che si ritenevano già fregati dal mancato lancio del modulo computer, nell'83 arrivò un surrogato: l'*Entertainment Computer System*, un insieme di moduli (espansione, tastiera, tastiera musicale) che in teoria avrebbero dovuto sostituire il sofisticato computer con tastiera professionale promesso già per l'82, ma che, piccolo particolare, era stato cancellato perché sarebbe venuto a costare quattro volte quanto preventivato. Peccato che al posto dei promessi 64 K l'*ECS* offrisse agli utenti l'inebriante, enorme potenza di programmazione di DUE-BEN-DUE K. Peccato davvero, perché una delle caratteristiche più interessanti era la possibilità di "rubare" la grafica (almeno gli *sprite*, non lo sfondo) da altre cassette Intellivision per inserirle nelle proprie creazioni. Con la promessa espansione a 64 K si sarebbero potute fare delle cosine davvero interessanti, PECCATO che non sia mai uscita. Già, perché nel frattempo il mercato era crollato. E noi non vedemmo mai l'*Intellivision II*, il modello più moderno e compatto lanciato in USA e disegnato per accettare il nuovo modulo *System Changer*: una cosuccia che permetteva di giocare tutti i giochi dell'Atari VCS, e che se non fosse stato per il *crash* avrebbe dato a Intellivision un bel vantaggio sull'Atari... Ah, se è per questo al salone dell'elettronica di consumo immediatamente prima del *crash* la Mattel aveva presentato l'*Intellivision III*, un sistema della nuova generazione completamente compatibile col precedente, ma dalla grafica piu` avanzata mai vista sino ad allora, modulo di sintesi vocale incorporato e JOYSTICK a infrarossi di serie... E invece *crash!* Anni di buio in cui le console non esistevano più, solo laidi computer con schifidi programmi che nessuno comprava, ma tutti copiavano (ok, esagero, senza la fase Vic 20/Commodore 64/Amiga la rivoluzione informatica non sarebbe avvenuta). Come una fenice l'Intellivision risorse nel 1985: la INTV Corporation introdusse un nuovo modello, l'*INTV System III*: nulla a che vedere col mitico modello mai commercializzato da Mattel, questo assomigliava al primo *Master Component*, ma in nero e alluminio invece del legno/oro dell'originale. Tra il 1985 e il 1990 la INTV continuò a produrre giochi con successo, introducendo 35 nuovi titoli, portando così la ludoteca dell'Intellivision a un totale di 125 cartucce.

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

L'INTELLIVISION DI MATTEL.

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR./USA

Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
NBA in the Zone '98	L.	109.000
Lode Runner	L.	109.000
D.Nuken 3 D	L.	99.000
MDK	L.	99.000
Castelvania	L.	99.000
Test Drive 4	L.	99.000
Ace Combact 2	L.	99.000
Pandemonium 2	L.	99.000
Crash Bandicat 2	L.	99.000
Red Allert	L.	99.000
Z	L.	99.000
Lost World	L.	99.000
Odd World	L.	99.000
Parappa The Rapper	L.	99.000
Time Crisis + gun	TELEFONARE	
Tomb Raider 2	L.	99.000
Hercules	L.	99.000
War Craft II	L.	99.000
Agent Amstrong	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Fighting Force	L.	99.000
Tetris	L.	99.000
Final fantasy VII (EUR)	L.	99.000
Resident Evil D.C. (EUR)	L.	99.000
Actua Tennis	L.	99.000
Moto Racer	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Kart Duel	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Car	L.	99.000
Apocalypse (marzo)	L.	99.000
Rapid Racer	L.	99.000
Detragh Dungeon (marzo)		
Battle Chase (marzo)		

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speedster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3 CD)	L.	50.000
Epidemic	L.	50.000
Iron &Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po' Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64 :

Quake 64 (marzo)		
1080 Snowboardin	L.	159.000
Lamborghini 64	L.	159.000
D D King Racing	L.	159.000
Nagano Winter Olympic	L.	159.000
Virtual Hiryuno -Ken	L.	159.000
Aero Gauge	L.	159.000
Mission Impossible (marzo)	L.	159.000
San Francisco Rush	L.	159.000
Duke Nuken 64	L.	159.000
Aero Fighter assault	L.	159.000
Snobo Kids	L.	159.000
Chamaleon Twist	L.	159.000
Yoshi's Story	L.	159.000
WCW VS NWO	L.	159.000
Dual Heroes	L.	159.000
W. Gretzky 98	L.	159.000
Mk Mytologi	L.	159.000
Wild Choppers	L.	159.000
Winning Eleven	L.	159.000
Brave Spirits	L.	159.000
NBA in Zone '98	L.	159.000
Robotron 64	L.	159.000
Fighter's Destiny	L.	159.000
Zelda	TELEFONARE	

GIOCHI Sega Saturn

V-Force (3CD+VHS)	L.	139.000
Street Fighter VS. X -Men+Ram	L.	139.000
Dodon Pachi	L.	129.000
Bomberman Fight	L.	129.000
Fightin Force	L.	119.000
Dead or Alive	L.	119.000
Sonic R	L.	119.000
Sega Tourning Car	L.	119.000
Shining Force 3	L.	119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Groove on Fight	L.	99.000
Fighter's History	L.	99.000
Tunder Force V	TELEFONARE	
Willy Wombat	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shienryu	L.	99.000
Tokimeny Drama Series	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy J	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum Gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Bloody Roar	L.	139.000
Megamen Neo	L.	139.000
Bio Hazard II	L.	139.000
Tales of Destiny	L.	139.000
Door to Phantomile	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Chu Cubbo Owngeon	L.	139.000
Battle Master	L.	139.000
Metal First	L.	139.000
Battle Athletes	L.	139.000
Snow Break	L.	139.000
NBA Power Dankers 3	L.	139.000
Buckle Up!	L.	139.000
Noon	L.	139.000
Elementar Gearbolt	L.	129.000
Blue Sabre Knights	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Master Fighter	L.	129.000
Street Fighter Ex Plus	L.	129.000
Marvel super Heroes	L.	129.000
Final Fantasy VII	L.	129.000
Einhander	L.	129.000
Panter Bandit	L.	129.000
Puzzle Bobble 3DX	L.	119.000
Hyper Tag Match	L.	119.000
Dragon Ball GT	L.	109.000
Metal Slug	L.	109.000
Gran Turismo	TELEFONARE	
Z Gundam	TELEFONARE	
Bomberman World	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Ray Tracer	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000

ACCESSORI

VOLANTE FORMULA ZERO (PSX-SS-N64)	**L.**	**150.000**
PAD DUAL SHOCK PSX	**L.**	**109.000**
Arcade Shark Stik N64	L.	108.000
Fighting Stik SS	L.	99.000
Pal Converter	L.	90.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	**L.**	**45.000**
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX SS	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cable Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad Analogico PJX	TELEFONARE	

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

OFFERTISSIME NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	99.000
Golden Eye	L.	99.000
Goemon	L.	99.000
Clay Fighter	L.	99.000
Bomberman 64	L.	99.000
Blast Dozer	L.	99.000
Doreamon	L.	99.000
Hexen	L.	99.000
Trouble Maker	L.	99.000
Fifa 64	L.	99.000
Mario 64	L.	99.000

CONSOLE

Sony Playstation Value Pak Universale	L.	450.000
Sony Playstation Universale	L.	400.000
Sega Saturn Jap + 2 giochi	L.	400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L.	389.000
Sony Playstation Value Pak	L.	349.000
Sony Playstation PAL	L.	299.000

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTA

ORARIO

mattino
9,30 - 12,30

pomeriggio
15,30 - 19,30

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5 • 60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation un joystick analogico Sony con duplice funzione (analogica e digitale) nuovo e in perfette condizioni poichè inutilizzato a L 99.000 anzichè L 139.000 (prezzo d'acquisto).
Per informazioni telefonare allo 0585/499044 e chiedere di **Armando.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Soul Blade*** (L 60.000), ***Destruction Derby 2*** (L 50.000) oppure in blocco a L 105.000.
Per informazioni telefonare allo 041/491730 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal tutti originali ed in perfette condizioni: ***Mech Warrior 2*** (L 68.000), ***Spider*** (L 58.000), ***A-Train*** (L 68.000 con *memory card*), ***Bust a Move 2*** (L 38.000), ***Theme Park*** (L 38.000) oppure in blocco a sole L 228.000.
Per informazioni telefonare allo 041/995341 dalle 18 alle 21 e chiedere di **Alberto.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***FIFA '97, Alien Trilogy, Namco Museum 3, X2, Descent e PGA '97*** (Usa).
Cerco ***Namco Museum 2, Victory Boxing, Ray Storm, Namco Tennis Smash Court*** e altri.
Vendo inoltre Game Gear con TV Tuner + giochi, Sega Master System 2 con pistola + giochi e per amanti *retro-gaming* console ColecoVision + giochi.
Prezzi da concordare, eventuale scambio con Game Boy e giochi preferibilmente province di PV, PC, AL e MI.
Per informazioni telefonare allo 0383/92377 e chiedere di **Gianluca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Total NBA '97*** (L 70.000) e ***Soviet Strike*** (L 40.000). Sono disposto anche ed eventuali scambi con: ***Pandemonium, ISS Pro, Resident Evil, Bust a Move 2, Lost Vikings 2, Rage Racer.***
Vendo inoltre ***V-Rally*** a L 90.000 (acquistato a metà luglio).
Annuncio valido solo per zona Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 02/66711824 ore pasti e chiedere di **Fabio.**

VENDO Sony PlayStation universale + *memory card* + 9 giochi + accessori e imballi originali a L 500.000 oppure scambio con Nintendo 64 + giochi.
Per informazioni telefonare allo 0865/59935 e chiedere di **Roberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Soviet Strike*** (Pal L 50.000), ***NHL '97*** (Pal L 45.000), ***Bubsy 3D*** (Usa L 40.000), ***WarHammer*** (Pal L 40.000), ***Winning Eleven '96*** (Jap L 25.000) oppure tutto in blocco a L 170.000.
Per informazioni telefonare allo 06/86204550 e chiedere di **Filippo.**

VENDO per Sony PlayStation: ***WipEout 2097*** (L 50.000) e ***True Pinball*** (L 25.000).
Annuncio valido esclusivamente per la zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/6108700 dopo le 15 e chiedere di **Andrea.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Tomb Raider, Formula 1, City of the Lost Children*** a L 60.000 l'uno.
Vendo inoltre ***Ridge Racer Revolution, Air Combat, Jumping Flash 2, WipEout*** a L 35.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 071/743618 ore pasti e chiedere di **Massimiliano.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Suikoden, Formula 1, Command & Conquer, NHL '97, Tekken 2*** e ***Madden '97***.
Cerco inoltre a prezzo ragionevole ***Sim City 2000*** e ***Vandal Hearts***.
Per informazioni telefonare allo 02/99028243 dopo le 20 e chiedere di **Pier.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Fatal Fury Real Bout*** (Jap L 60.000), ***Soul Edge*** (Usa L 50.000), ***Crash Bandicoot*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha*** (L 30.000), ***DarkStalkers*** (L 30.000), ***Samurai Shodown*** 3 (L 30.000), ***Total NBA '96*** (L 30.000).
Per informazioni telefonare allo 06/2591147 e chiedere di **Gabriele.**

VENDO Nintendo 64 Pal + ***Mario 64, Mario Kart 64, Turok, Wave Race*** e una *memory card*, tutto come nuovo a L 600.000.
Vendo inoltre Sony PlayStation acquistata in giugno + 9 giochi tra cui ***V-Rally, Rage Racer, Tekken 2, Tomb Raider, Formula 1, Crash Bandicoot*** e una *memory card* a L 800.000.
Per informazioni telefonare allo 0541/376170 ore serali e chiedere di **Giuliano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Usa: ***Warhammer Shadow of Horned Rat*** (L 60.000) e ***Brahma Force Assault to Beltlogger 9*** (L 80.000).
I titoli sono originali ed in perfette condizioni. Sono disponibile anche ad eventuali scambi sempre con titoli americani.
Per informazioni telefonare allo 049/8642471e chiedere di **Enrico.**

VENDO Sony PlayStation Pal (un mese di vita) + *memory card* 15 blocchi + ***Destruction Derby 2, Mega Man X3*** e tre giochi Demo a L 450.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0923/551358 ore pasti e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Magic Carpet*** (L 40.000), ***Soul Blade*** (L 75.000), ***Formula 1*** (L 45.000) e ***WipEout 2097*** (L 60.000). Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0185/341088 e chiedere di **Alessandro.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali e in versione Pal: a L 40.000 ***Soviet Strike, Formula 1, Command & Conquer, Myst, Discworld, Descent, Racing Skies, Iron-Man X, Fade to Black.***
A L 50.000 ***Pandemonium, Destruction Derby 2, X2, Tunnel B1, Disruptor, MicroMachines V3, Crash Bandicoot, Resident Evil, The Need for Speed, FIFA '97, NBA Live '97.***
Per informazioni telefonare allo 0437/748081 e chiedere di **Roberto.**

CERCO per Sony PlayStation il gioco ***V-Rally,*** naturalmente originale ed in versione Pal.
Per informazioni telefonare allo 0721/790208 e chiedere di **Manuel.**

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Ray Storm, Dragon Ball GT, Cool Boarders 2, Armoured Core, Final Fantasy Tactics, Final Fantasy VII, Super Puzzle Fighter 2, Rally Cross, Metal Slug, Bushido Blade e F.F. Real Bout.***
Per informazioni telefonare allo 085/95303 e chiedere di **Roberto.**

SCAMBIO per Sony PlayStation Pal ***Darkstalkers*** con ***Tekken 2***.
Per informazioni telefonare allo 071/64019 dopo le 21 e chiedere di **Enzo.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation, Saturn e Nintendo 64.
Cerco inoltre Neo Geo CD con giochi solo se in buone condizioni.
Per informazioni telefonare ore serali allo 030/731884 e chiedere di **Renato.**

COMPRO Sony PlayStation guaste, complete di joypad, cavi video e d'alimentazione ed eventuali imballi. Prezzo conveniente.
Per informazioni telefonare 0338/7426306 ore pasti e chiedere di **David.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

GRANDE CONCORSO

VINCI

COMPUTER UNION

Ecco i fortunati vincitori

Vincono i 50 Computer Union Tutto i signori: 1) PICETTI MAURIZIO Via Luigi Contratti 47 - 25029 Verola Vecchia (BS) 2) MANNAN SEYD ABDUC Via Aristofane II - 00125 ROMA 3) BIFFI GIOVANNI - Via Pagliare 12 - 24012 Brembilla (BG) 4) LONGO GIUSEPPE Via E. Gianturco 21 - 80055 Portici (NA) 5) MARTINELLI ALBERTO Via Bartolemeo 3 - 67010 Coppito (AQ) 6) COTRONEO GIUSEPPE Fraz. Runaz Avise - 11010 Aosta (AO) 7) SENESI ARNALDO Via Gramsci 83 - 56030 Perignano(PI) 8) PESCHIERA LORENZA Quartiere Villette 10 - 27021 Bereguardo (PV) 9) FARUCCI ALESSANDRO Str. Per la Colma 8 - 13061 Andorno Micca (BI) 10) LO SARDO CARMINE Via Belvedere 169 - 37100 Verona (VR) 11) PATERNO' CATENO FEDERICO Via G. Donizzetti 2/a - 20090 Pieve Emanuele (MI) 12) STRAPPATI LUCIANO Via D. Alighieri 129 - 60022 Castelfidardo (AN) 13) FIORE SAVERIO Via N. Longo, 59 - 70026 Modugno (BA) 14) DE ROSA KUNDERFRANCO ANTONELLA Via De Gasperi 28/15 - 16146 Genova (GE) 15) DE MARIA ANTONELLA Via Galante 11 - 80046 S. Giorgio Acremano (NA) 16) AUTOSCUOLA NUOVO SUD Via Piave 18 - Valledolmo (PA) 17) PITZALIS DANIELE Via Rivarossa 32 - 10155 Torino (TO) 18) BELLATO ORTALE CARLA Via Frejus 34 - 10095 Grugliasco (TO) 19) SPATO PAOLO Via Refrancore 86/6 - 10151 Torino (TO) 20) PERINI JUAN JOSE' Calle S. Andrea 758 - 30015 Chioggia - VE 21) PILUDU SERGIO Via Monte Gennargentu 29 - Selargius (CA) 22) MASSETTI PAOLO Via G. Da Buglione 10 - 63039 San Benedetto del Tronto (AP) 23) BETTINI ALESSANDRO - Via Barzoni 2 - 20139 Milano (MI) 24) TULLI MASSIMILIANO Via Colle Viminale 7 - 00042 Anzio (RM) 25) PAOLINI SERGIO Via A. Beduglio 4 - 13042 Dorzano (BI) 26) ROSSI GABRIELLA Via Verdi 12 - 21020 Daverio (VA) 27) LOVINO DAVID Via Volterrana 1/a - 50124 Firenze (FI) 28) BURASCHI ALBINO Via Genova 16 - 29100 Piacenza (PC) 29) LA LAMPA ROBERTO Via Damiano Chiesa 19 - 35030 Selvazzano Dentro (PD) 30) TOMASI EMANUELE Via Ruffano 89 - 73042 Casarano (LE) 31) DI GIACOMO VALENTINO 3°V.le P.lo Noce n.20 - 80014 Vercaturo Giugliano in Campania (NA) 32) CIPRIANI GIUSTINA C.so Orbassonol 191/8 - 10137 Torino (TO) 33) SCAGLIOTTI EDOARDO Via Grossi 18 - 46100 Mantova 34) TANZARELLA ROMOLO Via Don Gnocchi 11 - 20064 Gorgonzola (MI) 35) SARNE' PASQUALE Via Vecchia Cimitero 135 - 89126 Reggio Calabria (RC) 36) BALDASSARI GABRIELE Via A. Gramsci 46/2 - 44011 Argenta (FE) 37) ALBANESE ANNAMARIA C/da Coste 122 - 86100 Campobasso (CB) 38) SERAFINI PATRIZIO P.le Mons. L. Copello 5 - 43015 Noceto (PR) 39) MOSCHETTI MAURIZIO Via Anagni 55 - 00171 ROMA 40) DE SANTO GIUSEPPE Via P.G. Frassati 21 - 13814 Pollone (BI) 41) BALDASSARI PAOLO Via A. Gramsci 46/2 - 44011 Argenta (FE) 42) TELLURIO MARCO Via Salvo D'Acquisto 11 - 06088 S.M. Angeli - Assisi (PG) 43) FONTANOT IRENE Via Darsella San Bartolomeo 34/b - 34015 Muggia (TS) 44) FILIPPI MARISA Via A. Gramsci 46/2 - 44011 Argenta (FE) 45) RE GIOVANNI Via Alessandria 1 - 20034 Giussano (MI) 46) MILANESCHI MARCO Via Violante di Baviera 10 - 53100 Siena (SI) 47) DI GIORGIO ELISABETTA Via Malosnà 8 - 10043 Orbassano (TO) 48) SANNELLA TEODORO Via Vincenzo della Rocca 38 - 71100 Foggia (FG) 49) GAVAZZA ROBERTO Via Mazzuccato 1 - 33100 Udine (UD) 50) STEFANO CRISTIANO Via Ettaro 10 - 89036 Brancaleone (RC)

Vincono i 50 PSION SIENA i signori: 1) CASULA ANTONIO Via Liscia Culumba 13 - 07020 Palau (SS) 2) SANTOMAURO FELICETTA C.so Novara 85 - 10154 Torino (TO) 3) CATALDI NICOLA Via San Francesco 5/d - 37067 Valeggio Simincio (UR) 4) CURCIO FRANCO P.zza Rapisardi 7-4 - 16155 Genova (GE) 5) SALA VALERIANO Via Piave 24 - 22060 Cabiate (CO) 6) GIACALONE FRANCESCO Casella postale 17 - 32021 Agordo (BL) 7) TURRI FRANCO V.le Europa 9 - 37023 Grezzana (VR) 8) MARZANO VITTORIO P.le Brunellesschi 30 - 80055 Portici (NA) 9) GOTTI MATTEO Via Varese 7 - 20012 Cuggiono (MI) 10) POL MONICA Via Carducci 3 - 32042 Calalzo di Cadore (BL) 11) FRESCURA LUISA Via Roma 35 - 32042 Calalzo di Cadore (BL) 12) GUETTA ANTONIO 5° Trav. Prov. Cumana Pal. Sole 46 - 80126 Napoli (NA) 13) RUINATO MAURIZIO Via Trento 28 - 95040 Ramacca (CT) 14) METROPOLI GINO Via Prol. Conforti - 84083 Castel San Giorgio (SA) 15) SCURRIA DOMENICO C.so Dei Mille 163 - 90123 Palermo (PA) 16) BELTRAMI PAOLA Via Divisione Acqui 28/14 - 16166 Genova (GE) 17) FERRARI MARIA Via Menotti 131 - 41049 Sassuolo (MO) 18) PIACASTELLI LUCA Via Cesenatico 231 - 47023 Cesena (FO) 19) LASERRA LUIGI Via Nicotera 37 - 74024 Manduria (TA) 20) GARDINI MAURIZIO Via Manzoni 12 - 47023 Cesena (FO) 21) RIPANI VANESSA Via Nazario Sauro 126 - 64022 Giulianova (TE) 22) BRANCA PAOLO Via Bologna 13 - 20091 Bresso (MI) 23) BONETTI MARIO Via E. Fermi 8/42 - 80010 Villaricca (NA) 24) TUFANO DOMENICO C.so Vittorio Emanuele II 142 - 80011 Acerra (NA) 25) GENUARDI GIUSEPPE Via Salina Ed.6 Sc.a n. 31 - 92100 Agrigento 26) PARIS ALCIDE Via Olmo 46 - 37033 Verona (VR) 27) BIGNONE ANTONINO Via Luigi Manfredi 20 - 90127 Palermo (PA) 28) FORMIGHIERI PAOLO Via G. Cadioli 5 - 46100 Mantova (MN) 29) TAVANA DAMIANO Via Petrarca 82 - 25068 Sarezzo (BS) 30) PISCHEDDA GIUSEPPE Via Nuoro 25/9 - 09013 Carbonia (CA) 31) DE FRANCO GIANNI Via Dello Stadio 1 - 00015 Monte Rotondo (ROMA) 32) SANSONE GIANMARIA Via Nicolardi 67 - 80131 Napoli (NA) 33) DAVIDOVICH LUCIANO Via G. Battisti 20 - 38065 Mori (TN) 34) IARIA GIUSEPPE Via Colfelice 23 - 00179 ROMA 35) PICCINI MASSIMO Via Dell'Artigianato 2 - 50046 Poggio a Caiano (PO) 36) TARANTINO ALDO Via Delle Rose 47 - 00171 ROMA 37) PETROLITO GABRIELE Via Caorliega 19 - 30035 Mirano (VE) 38) MATTEOLI CATERINA Via di Badia 12 - 56032 Buti (PI) 39) CALCAGNO SALVATRICE Via Palermo 38 - 95046 Palagonia (CT) 40) FRANZOSO ELISA Via E. Duse 22 - 34170 Gorizia (GO) 41) PALUDET ITALICO Via Istria 5 - 33170 Pordenone (PN) 42) PORCELLI FLAVIO Via Amiterno 106 - 66013 Chieti Scalo (CH) 43) PICCOLO FRANCESCO Largo Donnaregina 96 - 80048 Sant'Anastasia (NA) 44) CATANESE GASPARE Via del Mazziere 46/f - 90018 Termini Imerese (PA) 45) IRIA MARIA V.le Margherita 29 - 80040 Pollena Trocchia (NA) 46) SALMERI SILVIA Via Libertà 108/a - 90143 Palermo (PA) 47) DUCHINI ROBERTO Via Verdi 9 - Fr. Porto - 06060 Castiglione del Lago (PG) 48) BALDI MICHELE Via XXIV Maggio 55 - 53100 Siena (SI) 49) CASSANO ANTONIO Via Casamassimi 2/a - 70100 Bari (BA) 50) AMATO MASSIMILIANO Via Petrarca 26 - 80054 Gragnano (NA)

JACKSON LIBRI®

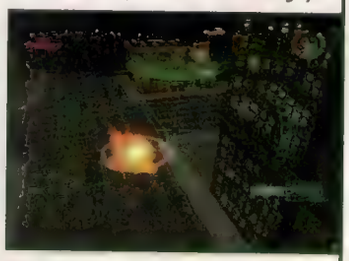
GRUPPO FUTURA®

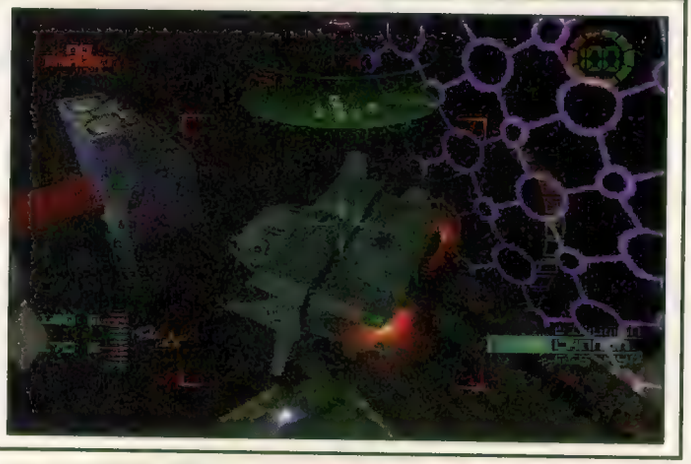
Guida a G-Police

Lo scorso numero vi abbiamo propinato una ***succosa guida*** *con una vasta serie di* ***consigli*** *e un* ***tutorial sulle prime 12 missioni*** *di questo titolo Psygnosis. Questo mese troverete l'ultima parte dello Speciale grazie alla quale potrete* ***ultimare senza altri inghippi*** *anche gli stage rimanenti.*

MISSIONE 13: CANNONI

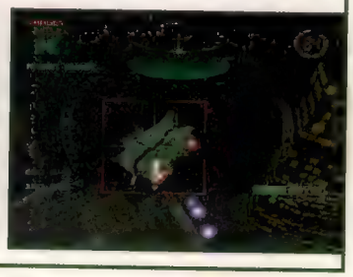
Seguite i segnali fino a raggiungere l'*Icy Hodr Dome* ed eliminate tutti i *Seige Gun*. Verrete informati che uno degli edifici sta per esplodere. Purtroppo non potrete farci nulla quindi evitare di esporvi. Dirigetevi verso il *Rigr Dome* e distruggete la nave facendo fuoco con i razzi. Affondata la bagnarola altri due *Siege Gun* tenteranno di infastidirvi. Eliminati, dirigetevi verso lo *Skoll Dome*. Rifornitevi, tornate al *Rigr Dome* e fate fuori i cannoni rimanenti. Completerete così la missione. Per l'obiettivo secodario mantenete al minimo i danni agli edifici (o correrete anche il rischio di ripetere l'intero stage).





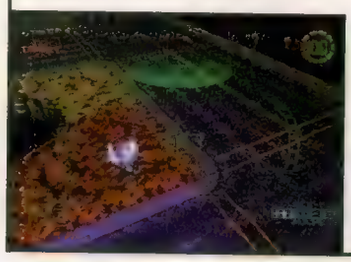
MISSIONE 14: ALL'ATTACCO!

Cercate di supportare il *Ground Team* e distruggete qualsiasi caccia si avvicini troppo alle vostre unità (utilizzate i *Firestreak*). Dopo aver eliminato quattro *fighter* volate verso il tunnel di Nori situato a sud ed eliminate la nave usando gli *StarBurst*, i razzi a iper-velocità e i razzi normali. Quando la corazzata è k.o., scortate il *Ground Team* fino a quando non attaccheranno i caccia fermi al suolo. Distruggete i *fightere* seguite i segnali fino a raggiungere un gruppo di bombardieri. Difendeteli dagli attacchi di due aviogetti e fate rotta verso il *Freki Dome* dove dovrete salvare il vostro *Ground Team* dall'assalto di un altro squadrone di caccia. Seguite i segnalatori, raggiungete il *Krakov Craft* e, una volta in vista, aiutate i vostri bombardieri a demolire il mezzo. Ripulita l'area i vostri aerei inizieranno a bombardare i muri del compelsso di Krakov: dategli una mano. Con i muri giù, i vostri uomini potranno entrare. Utilizzate le bombe per distruggere le ultime unità nemiche facendo però attenzione a non colpire le vostre truppe.



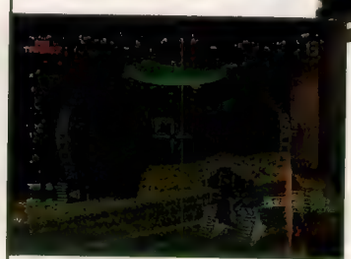
MISSIONE 15: KRAKOV HQ

Avanzate insieme al *Ground Team* distruggendo i *fighter* che vi si faranno incontro con i missili *Firestreak*. Volate verso il West Tunnel nel *Freki Dome* e distruggete le torrette con gli *StarBurst*. I vostri uomini entreranno così nel *Freki Dome* dove si troveranno di fronte a un droide. Spazzatelo via quindi dirigetevi verso l'*Hoenir Dome*. Individuate l'HQ di Krakov ed eliminate le torrete. A questo punto due droidi si materializzeranno attaccando le vostre unità di terra insieme a uno squadrone di *fighter*. Quando ciò accade non perdete tempo e buttatevi nella mischia. Il vostro *Ground Team* inizierà a demolire il Quartier Generale nemico ed è così che lo scontro avrà inizio. Una volta che il Download sarà stato completato la situazione si farà veramente incandescente con l'arrivo sullo schermo di un nugolo di *fighter* Nanosoft che cercheranno in ogni modo di eliminare il vostro gruppo di terra. Limitatevi semplicemente ad abbattere le unità nemiche e vedrete che, nonostante qualche perdita, riuscirete a completare anche questo stage.



MISSIONE 16: PROTEGGETE I CIVILI E LE BARACCHE

Questo è uno *stage* piuttosto impegnativo: per fortuna potrete contare sull'appoggio di un'ala. Iniziate dirigendovi verso *Resident*. Distruggete il *Titan GunBoat* e i caccia stanno attaccando gli edifici civili. Non fate gli eroi; evitate di esporvi e fate lavorare un po' il vostro compagno. Con un po' di fortuna, quando vi verrà comunicato di difendere le baracche, avrete già eliminato tutti i *fighter*. In caso contrario entrate in azione e fateli fuori in fretta. Ora dovrete affrontare un passaggio piuttosto impegnativo perchè, se perderete troppo tempo, le baracche verranno spazzate via; tuttavia non potete neanche lasciar morire dei civili innocenti quindi spicciatevi. In viaggio verso le caserme evitate i caccia (potrete eliminarli anche in un secondo momento). Una volta a destinazione vi troverete opposti a due navi contro le quali dovrete utilizzare i vostri missili più potenti. L'HQ della GP potrebbe anche chiedervi di difendere i civili così cercate di "dividervi" nelle due missioni come meglio potete. Lungo la strada verso i *Resident* fate rifornimento quindi eliminate i bombardieri. Ancora riarmatevi ed eliminate il *tank* che vi si parerà di fronte. Fatto ciò dovrete affrontare altri due carri vicino alle baracche (ma non finiscono mai?) così evitate il loro fuoco e cercate di spedirli all'inferno il più rapidamente possibile. Il trucco in questo schema è quello di coprire tutti gli obiettivi in modo che nessuna delle vostre unità venga annientata del tutto. Non si tratta di un'impresa facile ed è probabile che avrete bisogno di più tentativi per completare lo *stage*.



Sony Playstation Center

Play it!

SoftMania

Console & Computer Fan

Softmania • Via XXIV Maggio, 231/33
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
P.I. ISBN • 19124 LA SPEZIA (ITALY)

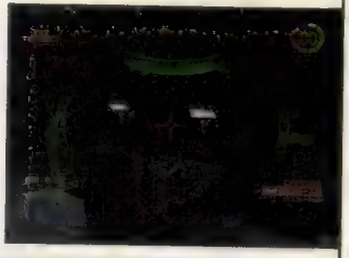
http://www.quasar.com/softmania

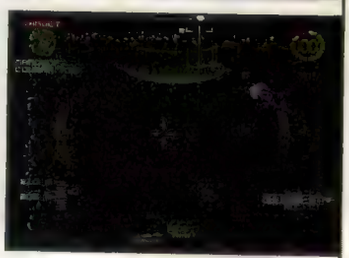
MISSIONE 17: PROTEGGETE LE TORRI

Inizierete lo stage nei pressi dell'HQ della G-Police con un *wingman*. Seguite gli indicatori verso il *Bavor Uplink* e difendetelo. Distruggete prima i *Siege Gun* quindi passate ai bombardieri. Quando vi viene comunicato di proteggere il *Dia Uplink* eliminate rapidamente le unità nemiche rimanenti quindi mettetevi in viaggio verso l'obiettivo. Iniziate a prendervi cura delle navi dando la precedenza alla bagnarola munita di razzi e laser. Ripulita anche questa zona verrete spediti verso il *Goll Uplink* e poi a Kari. Qui troverete un'enorme bomba nella base. Avrete 30 secondi per liberarvene! Volateci sopra, agganciatela quindi portatela via dalla torre. Durante il tragitto fra Dia e Goll passerete attraverso Fulla. In quest'area troverete una pattuglia *Nanosoft* che potrà essere distrutta completando così anche l'obiettivo secondario. Detto ciò la missione è già abbastanza difficile per conto suo, quindi lasciate stare questi pezzenti e limitatevi a prendervi cura dei pezzi grossi.

MISSIONE 18: PROTEGGETE LA PATTUGLIA

Seguite gli indicatori, riarmatevi, quindi seguite la nuova rotta fino a quando non entrerete in contatto con la pattuglia della GP. Lasciategli i rifornimenti ed eliminate le truppe della *Nanosoft* che vi si faranno incontro. Un pesante cargo da trasporto si incontrerà con i vostri uomini. Una volta terminato il rifornimento, difendete la ritirata fino a quando i pischelli non giungeranno al Quartier Generale. Ora tornate indietro verso il *Durrin Dome* e date uno sguardo all'intera area fino a quando non individuerete una base area segreta. Scovato l'avamposto, eliminate il maggior numero di torrette possibili quindi passate alle installazioni. Una volta che il grosso del complesso sarà stato distrutto, i vostri bombardieri faranno il loro ingresso in campo radendo al suolo qualsiasi edificio nel raggio di 20 chilometri.



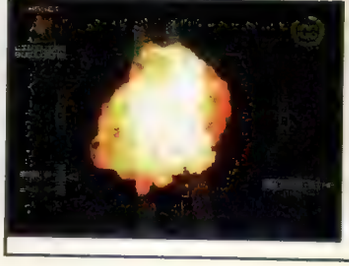


MISSIONE 19: RICONQUISTATE LA CENTRALE ENERGETICA

Scortate il team di terra *Gamma* fino al *Durrin Dome* quindi rimanete in zona per parargli le chiappe durante il combattimento. Caricateli a bordo poi muovetevi verso il complesso energetico di *Oski* dove potrete depositare l'intero plotone. Una volta a terra i ragazzi inizieranno a distruggere le torrette, dopo di che entreranno nel complesso cercando di portarlo nuovamente sotto il vostro controllo. Il vostro compito, in questo frangente, sarà quello di proteggere il *Ground Team* e i vari mezzi da trasporto mentre i pischelli saranno impegnati nella riconquista del complesso. Per far ciò cercate di eliminare i vari caccia della *Nanosoft* il più rapidamente possibile procedendo fino a quando non avrete ultimato anche questo stage.

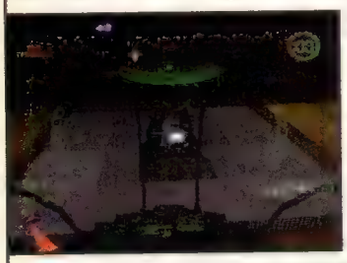
MISSIONE 20: DISTRUGGETE I FUGGIASCHI

Seguite gli indicatori fino a raggiungere il convoglio aereo della *Nanosoft* e fateli saltare senza farvi troppi problemi. Aiutate poi i bombardieri della GP a distruggere i ponti di *Oski* in modo da fermare l'avanzata delle truppe avversarie. Dopo aver fatto esplodere entrambi i ponti dirigetevi verso *Pekko Dome* dove potrete distruggere alcuni camion. I ponti sono sorvegliati da un *Titan Boat* dannatamente resistente al quale si andranno ad aggiungere diverse torrette. Prendete un po(di fiato, quindi iniziate a darci dentro! Un convoglio di camion della GP entrerà nel *Dome* rallentando l'avanzata dei mezzi *Nanosoft*. Inutile dire che anche voi dovrete prender parte allo scontro. Il modo migliore per aver ragione di tutti questi bersagli è quello di cominciare con il distruggere il ponte con i mezzi nemici, per passare poi ad eliminare quelli che cercheranno di svignarsela. Distruggeteli tutti quindi fate rotta verso l'HQ della GP dove potrete completare l'intero stage.



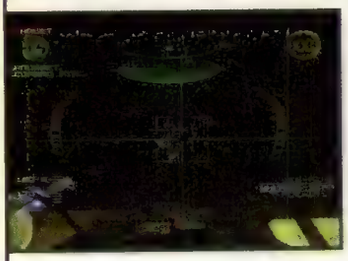
MISSIONE 21: SCORTATE IL COMMANDO

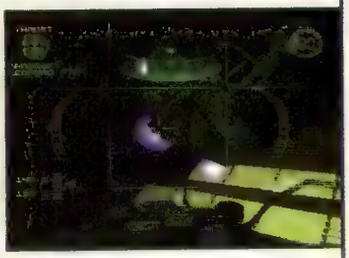
Seguite gli indicatori fino a giungere ai tre impianti che dovranno essere distrutti. Per farli fuori procedete in ordine (ogni impianto vi darà accesso a quello successivo). Appena iniziato il raid contro il *Power Plant* il vostro team di terra si troverà in una situazione molto poco piacevole: proteggeteli a qualsiasi costo altrimenti potrete dire addio all'intera misisone. Dopo che anche il terzo nodo sarà stato eliminato avrete finalmente accesso al *Sarrakka Dome*. Per cominciare, ripulite l'intera area dai mezzi della *Nanosoft* e lanciate un radiofaro per attivare i vostri uomini al suolo. Assicuratevi che le unità giungano in posizione sane e salve, proteggendo al contempo i convogli alleati che si avvicineranno alla zona. Tutti a casa, ragazzi...



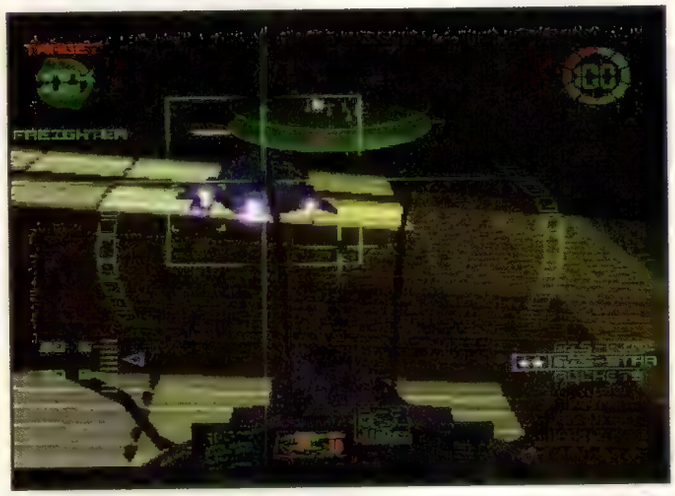
IMPIEGATE LE VOSTRI ALI IN MANIERA CORRETTA, ALTRIMENTI BEN DIFFICILMENTE RIUSCIRETE AD USCIRNE SANI E SALVI.

MISSIONE 22: AIR PATROL





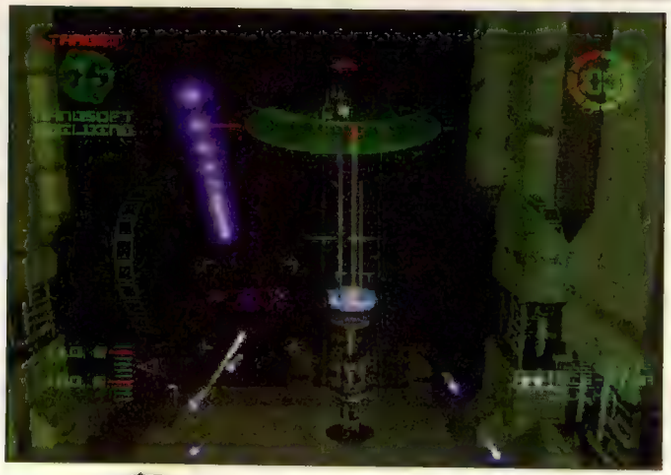
Muovetevi tra il *Grimr* e il *Mera Dome* distruggendo tutte le formazioni della *Nanosoft* che vi si faranno incontro. Ripulite entrambe le aree e dirigetevi verso il *Danr Dome* dove vi attende un'accoglienza molto calorosa. Una volta che anche questa zona sarà sicura, vi verrà ordinato di procedere verso un'altra area (potrete anche evitare di distruggere tutti i mezzi avversari presenti in questa zona dato che questo blocco non sarà conteggiato per il completamento della missione). A questo punto il commando che si trova a *Sarrakka* si troverà sotto attacco e voi dovrete correre a dargli manforte. Naturalmente è inutile che stia qui a dirvi come, quindi cominciate ad abbattere qualsiasi cosa vi ronzi intorno! Popriro nel mezzo dello scontro un convoglio avversario comincerà a solcare i cieli volando fra i *Dome*: eliminatelo per completare anche l'obiettivo secondario.



MISSIONE 23: RICONQUISTATE L'HQ DELLA GP

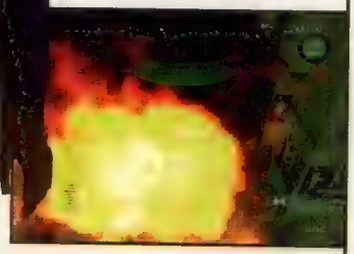
Scortate il *Ground Team Delta* verso l'HQ della GP che si trova nel *Jumo Dome*. Abbettete i caccia che si trovano nel *Mera Dome*, quindi passate alle torrette che si trovano sul ponte nella stessa zona facendo attenzione a non falciare anche i vostri uomini. Una volta che il vostro plotone sarà arrivato al Quartier Generale avanzate ed eliminate il *tank* prima che possa raggiungere i vostri uomini. Aperta una breccia nelle truppe *Nanosoft* cambiate incarico e andate a scortare un convoglio aereo. Una volta che anche questo sarà atterrato sano e salvo, potrete finalmente iniziare a rinforzare il vostro avamposto posizionando una serie di torrette assai utili.

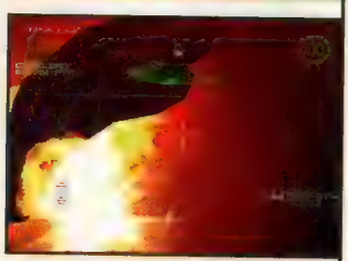
MISSIONE 24: DISTRUGGETE I COMMUNICATION LINK

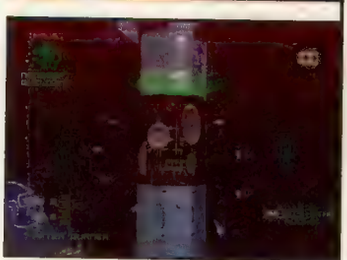


C'è un Link comune nel *Jumo, Gipul, Igaluk* e *Vali Dome*. Questi sono costituiti da una serie di torri nere e devono assolutamente essere distrutte. Se trovate che l'azione tenda a diventare un po' troppo monotona potrete sempre rendere il tutto più vivace bersagliando le torrette di difesa che, oltre tutto, vi permetteranno di completare anche l'obiettivo secondario.

Dopo che tutti e quattro i *link* sono stati distrutti vi verrà comunicata la posizione della torre di comunicazione principale che, per la cronaca, è collocata nel *Nuada Dome*. Dopo aver spazzato via il centro avrete due possibilità: potrete infatti sia distruggere le varie unità che lasciare l'area senza colpo ferire, completando comunque la missione.





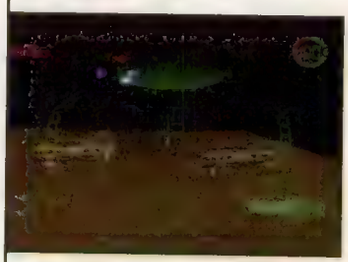


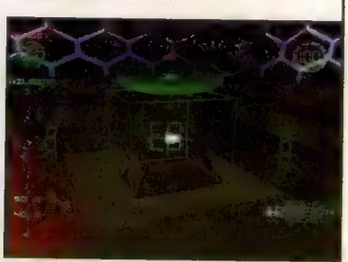
MISSIONE 25: ATTACCATE LE TRUPPE NANOSOFT

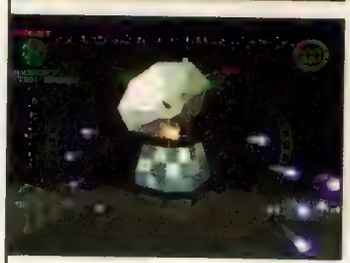
Il vostro obiettivo principale in questo schema è quello di condurre il vostro team di terra sano e salvo all'interno del complesso della *Nanosfot*. Decollerete dall'HQ della GP situato nel *Jumo Dome*. Da qui dirigete a sud verso Gipul e distruggete i *fighter* avversari. Una volta liberata l'area riprendete il viaggio e fate il vostro ingresso nel centro del complesso nemico con i cannoni spianati. Una volta che le difese della base saranno state seriamente danneggiate lanciate un segnalatore per far entrare in azione il *Ground Team*. Limitatevi a difendere i vostri uomini e ignorate i bombardieri che non sono indispensabili. C'è un *Siege Gun* pronto a distruggere il ponte che il vostro plotone deve utilizzare per raggiungere il complesso nemico: eliminatelo prima che riesca a fare il botto. Liberata la zona scortate il Team verso la base, distruggendo qualsiasi mezzo gli si pari davanti. Una volta arrivati in zona dovrete sostenere un'ultima battaglia dopo di che la base verrà catturata e la piattaforma di rifornimento diverrà attiva. Fate il pieno e preparatevi ad affrontare la nave che di lì a poco farà la propria comparsa sullo schermo. Eliminatela e completate la missione.

MISSIONE 26: STABILITE UNA TESTA DI PONTE

Inizierete la missione in compagnia di un'ala e del *Command Team Gamma*. Seguite gli indicatori fino al *Power Node* e distruggetelo per aver accesso al *Frodi Dome*. Una volta che il complesso è stata raso al suolo seguite gli indicatori per entrare nel *Frodi Dome*. Qui troverete una base mobile pronta ad accogliervi. Distruggetela come si conviene a un qualsiasi James Bond degno di questo nome, quindi aprite la strada al *Command Team*. Quando ricevete l'ordine mollate il segnalatore e, una volta che le unità alleate faranno il loro ingresso nel *Dome*, proteggetele fino a quando non saranno in posizione e tutti i sistemi difensivi della base non saranno attivati e pronti all'azione. Eliminate quindi le navi della *Nanosoft* il più rapidamente possibile, tenendo però un orecchio alla radio per captare eventuali richieste d'aiuto.







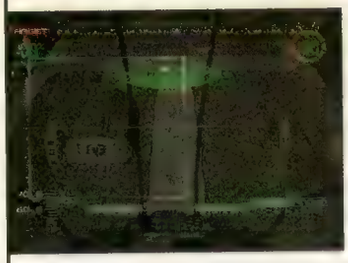
MISSIONE 27: DEFENSIVE PATROL

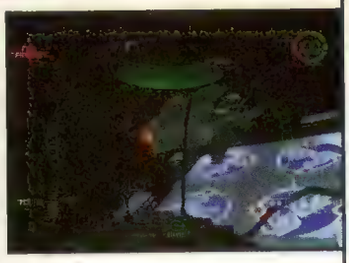
Inizierete la missione alla base mobile con un'ala. Pattugliate la zona assegnata e affrontate le navi della *Nanosoft* con estrema cautela. Eliminate qualsiasi mezzo avversario fino a quando la base non vi comunicherà che i rinforzi sono arrivati. Iniziate un'opera di distruzione delle unità Nano concentrandovi sui bersagli più grossi, come le navi laser.

MISSIONE 28: DISTRUGGETE LA STAZIONE ENERGETICA

Inizierete questo schema alla base mobile con un'ala. Da qui scortate il *Team Gamma* verso il *Fulla Dome* dove vi attenderanno fino a quando non li scaricherete.
Seguite quindi gli indicatori fino a raggiungere la stazione energetica, fate scendere il *Groung Team* e fronteggiate la resistenza delle truppe della *Nanosoft*. Una volta piegate le forze avversarie, un grosso cargo aereo arriverà in zona scaricando una bomba nell'impianto.
Ammirate l'esplosione quindi date il colpo di grazia agli ultimi edifici e unità nemiche. Una buona tecnica per superare questo schema è quello di attendere un po' prima di far scendere in campo il team di terra in modo da non dovervi preoccupare più di tanto della loro difesa.

MISSIONE 29: GIRO IN GIRO

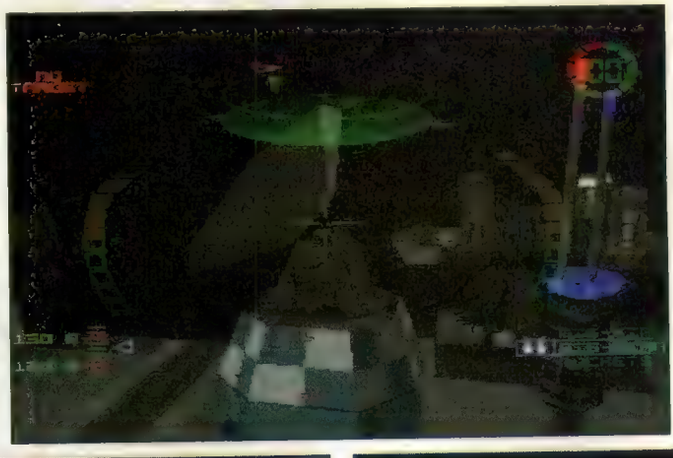




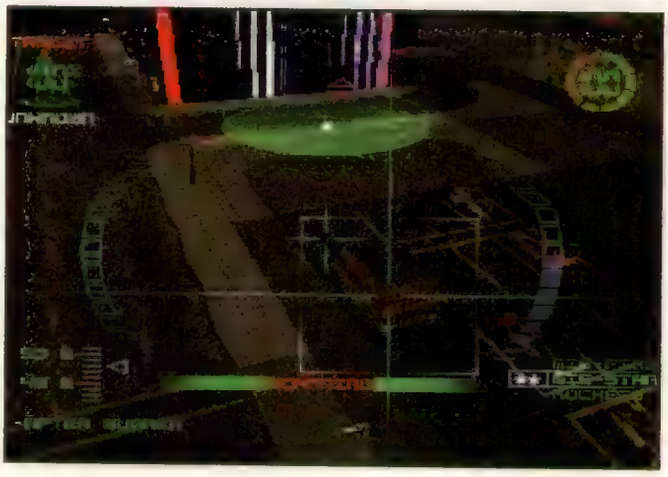
Iniziate lo schema presso il *Valhalla Dome*. Da qui seguite gli indicatori ed analizzate i bersagli sconosciuti nei quali vi imbatterete. Evitate di avvicinarvi troppo a qualsiasi unità o radar cercando di mantenervi il più bassi possibile in modo da evitare di essere individuati dai sistemi difensivi avversari. Procedete con calma e avrete successo.

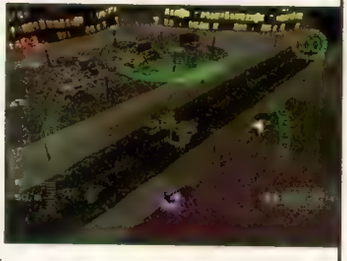
MISSIONE 30: ATTACCO FINALE?

Inizierete la missione vicino alla Base Mobile con un'ala. Riunitevi con le altre unità all'ingresso del *Valhalla* e cominciate l'assalto. Una volta distrutte le postazioni difensive della *Nanosotf* seguite gli indicatori fino al *rendez vous point*. Fate rifornimento e mollate una bomba sull'edificio principale (ne avrete tre a disposizione). A questo punto non lanciatevi come dei pazzi fra le macerie, ma attendete l'arrivo delle altre unità. Fate scendere con cura il *Ground Team* quindi passate al *Venom*. Un consiglio: vedete solo di non andarvi a schiantare nel tentativo di impressionare qualche bella poliziotta.



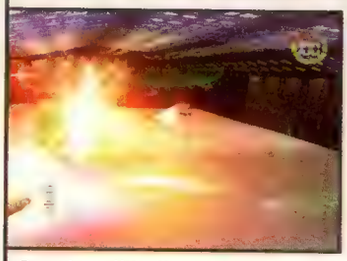
MISSIONE 31: INDIETRO RAGAZZI





Sarete bloccati nei pressi della base della G-Police fino a quando non giungerà la notizia di un atto criminale. Quando ciò accade, mettetevi in viaggio e seguite gli indicatori fino a quando non vi imbatterete in un paio di motociclisti. I due non si dimostreranno molto socevoli quindi eliminateli senza alcuna pietà. Espletata questa formalità rimettetevi in viaggio fino a quando non troverete un veicolo fermo. Scansionatelo, quindi dirigetevi verso la destinazione successiva. Una volta raggiunto il terzo punto, vi troverete a dover fronteggiare un attacco da alcune unità avversarie. Eliminatele quindi riprendete la vostra perlustrazione. Raggiungerete così una sorta di nave cargo, scansionatela e, una volta identificata, seguitela. Una volta entrati nell'*Agricultural Dome* verrete ingaggiati da un gruppo di tre caccia. Spediteli al creatore poi passate ai nuovi ordini che vi sono stati impartiti durante l'attacco. Distruggete il veicolo da trasporto prima che questo riesca a scappare; completerete così anche questo schema.

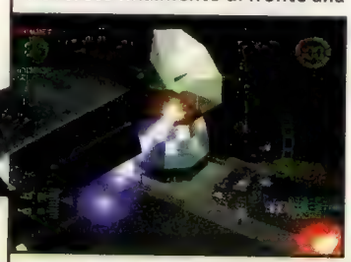
MISSIONE 32: IL RITORNO DEI NANO



Seguite gli indicatori fino alla fabbrica e depositate un segnalatore per il vostro *Ground Team*. All'interno della fabbrica ci sono due scatole, scansionatele prima che arrivino le truppe di terra per prevenire eventuali sorprese. Una volta che le vostre unità sono in zona, date un'occhiata alle varie casse esplosive. Non appena il veicolo di ricerca entrerà in azione vi troverete sotto l'attacco di due caccia e di un bombardiere nemico. Abbattete per prima il "veicolo pesante" altrimenti potrete dire addio alle vostre truppe a terra. Una volta che la forza d'attacco nemica sarà stata spazzata via, le unità di terra della *Nanosoft* entreranno in azione. Attenzione perchè l'indicatore non vi fornirà la loro posizione quindi dovrete usare la mappa per individuarli. Dovrete riuscire a distruggerli prima che riescano a raggiungere la fabbrica altrimenti i vostri poveri fanti verranno spazzati via come niente fosse. Fate attenzione quando lasciate le vostre truppe per attaccare le unità nemiche perchè ci potrebbero essere delle sorprese in giro e non si tratta di una festa di compleanno, ma di qualcosa di un pochino più sanguinolento. Una volta che le truppe della *Nanosoft* sono state annientate un droide di sicurezza vi si scaglierà contro. A questo punto il mezzo di ricerca uscirà dal complesso e si sposterà vicino all'elicottero della GP a terra per trasferire le informazioni acquisite. Ora un altro squadrone della *Nanosoft* entrerà in gioco con l'obiettivo di distruggere l'elicottero: cercate di farlo rimanere tutto di un pezzo! Una volta che le informazioni sono al sicuro l'elicottero prenderà il volo puntando dritto al Quartier Generale. Assicuratevi che arrivi a casa sano e salvo perchè ci potrebbero essere delle sorprese molto poco piacevoli.

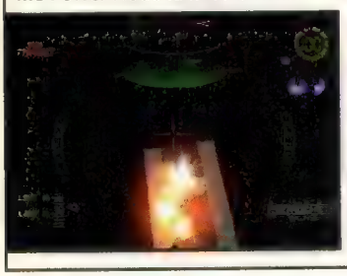
MISSIONE 33: ESPLORATE LA MINIERA ABBANDONATA

Seguite gli indicatori e, lungo la strada, verrete intercettati da uno squadrone di *fighter Nanosoft* che dovranno essere tutti abbattuti. Superato quest'ostacolo vi troverete a dover fronteggiare una serie di torrette laser coadiuvate da un sistema radar di tutto rispetto. Riprendete il vostro viaggio verso il punto successivo e, una volta entrati nel *Dome*, vi troverete finalmente di fronte alla fabbrica di armi dei vostri avversari. Iniziate distruggendo le postazioni più esterne ricordandovi sempre che le casse di muzioni sono molto vulnerabili ai vostri colpi, quindi non sparate agli esplosivi. Tanto per cambiare verrete attaccati da un set di unità nemiche. Divertitevi facendole saltare: riceverete un messaggio che vi informa che la centrale energetica è stata individuata. Distruggetela e riprendete il viaggio quindi, una volta giunti nel *Dome* finale, seguite gli indicatori fino a quando non giungerete all'ingresso di un tunnel. Da qui cominceranno ad apparire una serie di caccia avversari che, tanto per cambiare, dovranno essere tutti abbattuti per completare anche questo schema.



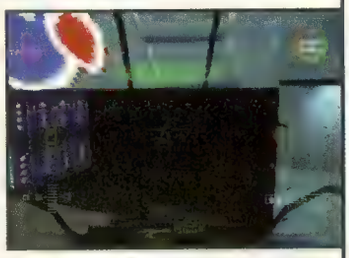
MISSIONE 34: APRITE IL TUNNEL

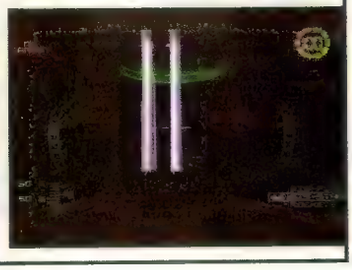
Proteggete il team di terra in modo che possano distruggere i *Power Node*. Inizialmente un'unità d'attacco della *Nanosoft* cercherà di bloccare l'avanzata dei vostri uomini. Una volta distrutta, i vostri soldati potranno entrare in azione aprendosi la strada all'interno del tunnel. A questo punto le vostre unità si troveranno a dover superare un ponte che è stato minato. Inoltre, non appena i vostri uomini inizieranno a muoversi, un gruppo di mezzi della *Nanosoft* cercherà di attaccare il ponte. Difendete le vostre postazioni e assicuratevi di ripulire l'entrata del tunnel dalle torrette prima che i vostri uomini facciano il loro ingresso sulla scena. Una volta in posizione i vostri soldati inizieranno ad attaccare i nodi e quando sentirete il botto potrete infilarvi anche voi nel tunnel. Nel *Dome* vi troverete opposti a un vasto spiegamento di navi. Detto ciò ricordate che il vostro obiettivo è sempre quello di proteggere il *Ground Team* così, per prima cosa, prendetevi cura dei mezzi e delle torrette che li insidiano più direttamente. Fate attenzione al *Venom* che vi si scagleirà addosso: si tratta di un avversario dannatamente tosto che vi farà sudare sette camicie prima di essere abbattuto. Una volta che il *Ground Team* avrà eliminato anche l'ultimo *Power Node* la missione sarà finalmente completa.



MISSIONE 35: MISSIONE FINALE

Quest'ultimo schema si aprirà con un feroce scontro tra le truppe della G-Police e le forze rimaneneti della *Nanosoft*.
Dopo un breve lasso di tempo, il centro di controllo vi informerà sul vostro obiettivo. Per prima cosa dovrete prendere con voi una bomba prima di entrare nella nave anche perché, una volta sul vascello, non ve ne potrete andare fino a quando non lo avrete distrutto. Attenzione però perchè il colpo di grazia potrete darlo solo con la bomba, quindi assicuratevi di portarla con voi altrimenti cicca.
Una volta dentro la nave usate la mappa per individuare tutti i *Power Node* ed eliminateli.
Fatta piazza pulita potrete dirigervi verso il cuore del complesso che, tanto per cambiare, sarà protetto da un enorme schieramento di mezzi.
Quando lasciate andare la bomba fate conto di essere Luke Skywalker e immaginatevi la scena conclusiva di *Star Wars*. Dovrete riuscire a beccare proprio il centro del reattore facendo al contempo attenzione a non essere atomizzati. Una volta colpito il bersaglio giratevi ed uscite. Ora potrete finalmente tornare a frequentare i vostri amici.





M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:
- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?
Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?
Abiti fuori Milano???
Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!
Abiti a Milano???
Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

SuperTrix

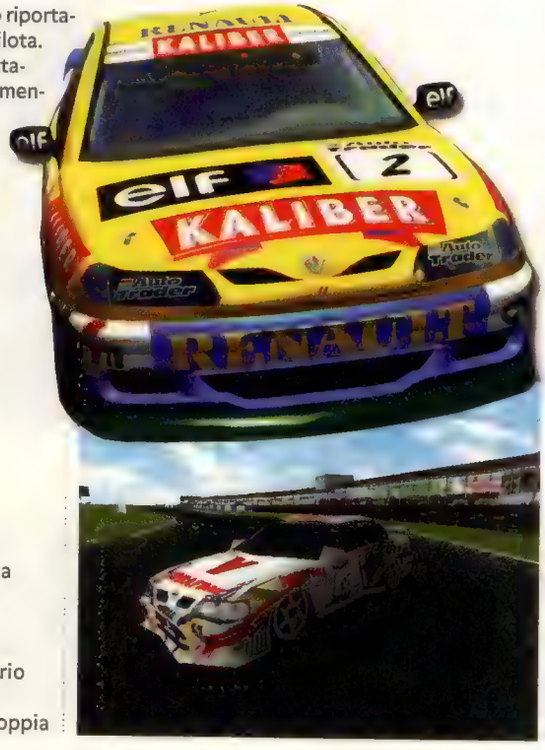
INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

TOCA Touring Car Championship

Cheat Codes

Scrivete le password sotto riportate al posto del nome del pilota. Se avete fatto tutto correttamente udirete il campionamento "*Cheat mode enabled*".

CMGARAGE
Macchine extra
CMNOHITS
Toglie la collisione con avversari e muri
CMCOPTER
Vista dall'elicottero
CMCHUN
Visuale da go-kart
CMSTARS
Cielo stellato
CMTOON
Orizzonte da cartoon
CMMICRO
Visuale rimpicciolita
CMDISCO
Nebbia modello discoteca
CMLOGRAV
Abbassa la gravità
CMRAINUP
La pioggia cade al contrario
XBOOSTME
Velocità delle macchine doppia

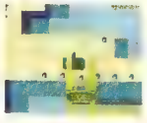


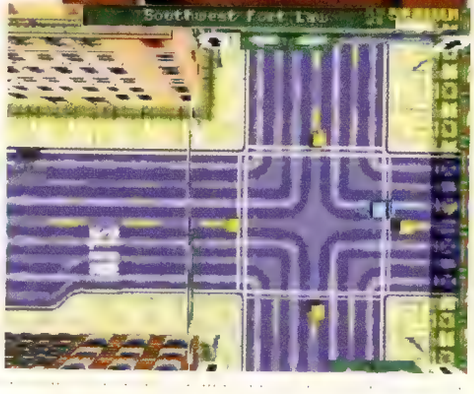
Grand Theft Auto

Cheat

Inserite questi nomi nello schermo di selezione dei personaggi:

BSTARD: Tutte le armi, munizioni infinite, selezione del livello, 99 vite, moltiplicatore x5, chiave per la prigione, armatura, display coordinate.
4THESHIT: Tutte le armi, munizioni infinite, selezione del livello, 99 vite, moltiplicatore x5, chiave della prigione, armatura.
MADEMAN: Tutte le armi, munizioni infinite, selezione del livello, chiave della prigione, armatura.
GROOVY: Tutte le armi, munizioni infinite, chiave della prigione, armatura.
WEYHEY: 9999990 punti (in altre parole... livello completato!)
BLOWME: Display delle coordinate.
EATTHIS: Livello da ricercato.
4CAPRICE: Selezione del livello. Inoltre è possibile combinare tra di loro i *cheats*.





Parappa The Rapper

Scena Bonus

Cercate di ottenere "Cool" alla fine del livello per ottenere una scena bonus in cui osservate Sunny Funny e Katy Kat mentre ballano su un tavolo. Potete cambiare l'inquadratura con il pad, *zoomare* dentro e fuori con R1 e L1 e cambiare i vestiti delle due tramite ⊗ e △.

Utilizzare Sunny e il Ninja

Se volete utilizzare Sunny o il Ninja nascosto dovete finire il primo quadro con "Cool" e almeno 3.000 punti, finire il secondo con valutazione "Good" e "Cool" che lampeggia: inoltre dovete ottenere esattamente 1.025 punti. Il terzo e il quarto quadro vanno portati a termine con "Good' e più di 2.000 punti ciascuno. Il quinto schermo deve essere terminato con "Cool" e 4.000 o più punti. Infine completate il sesto con "Cool" e più di 2000 punti. Vi sarà chiesto di cominciare quindi una nuova partita e otterrete l'opzione per utilizzare Sunny o il Ninja.

Schermo Segreto

Terminate i primi cinque livelli con valutazione "Cool" e l'ultimo con la valutazione nascosta di "Awesome" (per ottenere "Awesome" dovrete guadagnarvi il "Perfect" in ogni parte del rap). Vedrete così tutti i filmati: in seguito, ottenendo "Awesome" in tutti gli schermi, sarete portati in uno schermo segreto dove utilizzerete tutti i personaggi per battere uno scarrafone!

Courier Crisis

Livello Bonus

Semplicemente premete L1 + R2 nello schermo di selezione del vicinato.

Password

Livello	Password
1	eflcifcgkj
2	iflcifccki
3	mflcifcokj
4	aflcifckkj
5	fhclfigcjl
6	flclficcil
7	fpclfiocjl
8	fdclfikcjl
9	kflcifcgii
10	oflcifccii
11	cflcifcoij
12	gflcifckij
13	ffclfigccj
14	fjclficcij
15	fnclfiocjj

Gorilla

Utilizzate la password **SAVAGEAPES** per giocare come un gorilla che sfreccia su una BMX. Demenziale.

Alieno

Per finire utilizzate la password **XFIFTYONEX** se al posto del normale pony o del sopracitato gorilla volete addirittura un alieno!

Einhander

Per recuperare i Bonus

In *Einhander* sono presenti tre bonus in ogni stage del gioco, bonus che danno accesso alla selezione del livello alla difficoltà "Free". Ecco come ottenerli:

Stage 1 - Special Bonus 1
Sparate a tutti i cartelloni pubblicitari al neon (aiuta notevolmente l'utilizzo dello *spreader* e della massima velocità).

Stage 1 - Special Bonus 2
Distruggete completamente tutte le navicelle che portano le armi; dopo la sezione dei neon, la prima navicella che compare in basso a destra rappresenta il secondo bonus.

Stage 1 - Special Bonus 3
Distruggete solo la base del robot della polizia che rappresenta il boss di metà livello.

Stage 2 - Special Bonus 1
Dovrete distruggere rapidamente gli Ufo portatori di armi che compaiono vicino al terreno all'inizio del livello, finché non ne compare uno rosso che vi regala il bonus.

Stage 2 - Special Bonus 2 e 3
In due punti dello stage ci sono dei *gun pod* che escondo dal treno e lo schermo non avanza finché non distruggete la torre di controllo sulla destra. Non distruggetela e continuate a bombardare i *gun pod*: dopo che ne saranno saltati sei o sette otterrete il bonus.

Stage 3 - Special Bonus 1
Uccidete tutte le porta-armi rotanti finché non compare quella rossa.

Stage 3 - Special Bonus 2
Mentre attaccate la seconda parte del boss di metà livello, fate saltare per aria quattro o più dei camioncini rossi con gli specchi.

Stage 3 - Special Bonus 3
Dopo la sezione del boss di metà livello, distruggete il pistone che scende dall'alto e TUTTI i nemici che ne fouriescono (in questo caso è molto utile il *vulcan*).

Stage 4 - Special Bonus 1
Quando la nave emerge dalle acque, distruggetene il corpo principale. La torre di controllo spiccherà il volo sparando una miriade di proiettili: eliminatela prima che fugga.

Stage 4 - Special Bonus 2
Dopo aver combattuto il Boss di metà livello dovrete navigare tra i tunnel: scegliete il livello più basso e , giunti all'ascensore, proseguite diritti. Incontrerete un robot che scivola su una rampa, distruggetelo completamente.

Stage 4 - Special Bonus 3
All'uscita della sezione tunnel/ascensori (lo sfondo diventa blu) noterete delle travi di acciaio come pavimento: distruggetele con armi in grado di farlo (*hedgehog*, granate o *vulcan*) per recuperare il bonus (Nota: se avete ottenuto i precedenti bonus vedrete un nemico che vola al disopra delle travi, fatelo cadere e le distruggerà lui per voi!).

Stage 5 - Special Bonus 1
Distruggete tutte le travi che si muovono su e giù prima del boss di metà livello.

Stage 5 - Special Bonus 2
Distruggete parte del Boss di metà livello, senza ucciderlo, finché non otterrete il bonus.

Stage 5 - Special Bonus 3
Verso la fine del livello vedrete tre nemici che decollano da un palazzo. Uno di questi è rosso. Se avete gli *Wasp* posizionateli in ricerca automatica e devastate i tre robot. In caso contrario distruggete tutti i nemici che appaiono dopo la fuoriuscita del rosso dallo schermo per farlo ricomparire.

Stage 6 - Special Bonus 1 e 2
Dopo aver distrutto il primo razzo propulsore compaiono tre lanciamissili. Questi sono dotati di tre attacchi differenti: missili, mine e nemici. Il primo bonus si ottiene distruggendo , alla sua fuoriuscita, un nemico rosso. Il secondo è recuperabile distruggendo tre dei pod. Questi bonus si possono ottenere in qualsiasi ordine e ogni tanto anche più di una volta.

Stage 6 - Special Bonus 3
Durante lo scontro con il boss dovrete distruggere il cappellino che viene fuori sulla testa, la parte centrale che si vede solo quando il boss attacca con il laser giallo, e infine il centro di controllo. A questo punto sarà rilasciata una schifezza gelatinosa dotata di notevoli effetti di luce. Distruggetela!

Stage 7 - Special Bonus 1,2 e 3
Ammazzate i tre nemici rossi; è molto comodo in questo caso l'utilizzo dei *Wasp*.

Armi Segrete

Le armi segrete richiedono una massiccia dose di lavoro e capita spesso di non riuscire a prenderle...

Juno

Una versione decisamente potenziata del *vulcan*.
Stage 1
Nello scontro con il Boss (se avete ottenuto i tre bonus) distruggete la parte a forma di Y. Cambierà l'inquadratura e ogni tanto verrà rilasciata un'arma: capita che sia proprio il Juno.
Stage 4
L'ottenimento del primo *Special Bonus* vi dona anche quest'arma.

Flash

Una versione iper del Cannone; distrugge quasi tutto con uno o due colpi.
Stage 3
Lo *Special Bonus 3* vi ricompensa con il Flash.
Stage 5
Lo *Special Bonus 2* vi ricompensa con il Flash.

Mosquito

Missile teleguidato di elevata potenza. Muovendo il *controller* pilotate il missile.
Stage 4
Sul percorso per ottenere lo *Special Bonus 2* vedrete dei nemici e dei barili alle vostre spalle; cercate di ottenere un'arma che spara indietro (lo *spread* va alla grande!).

Python

Potenti mine che si collegano tramite dei laser. Un'arma difficilissima da utilizzare.
Stage 5
Distruggete il trasporto Jawa sullo sfondo tramite gli *Wasp* (più o meno all'inizio dello schermo) per ottenere il Python.

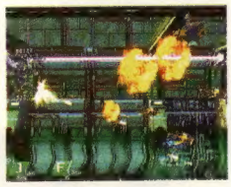
Navicelle Extra

Per ottenere Sodom
Completate il gioco a livello *Easy* senza utilizzare *continue*.
La navicella Sodom è l'astronavina della polizia che si vede all'inizio del gioco; è possibile potenziare le armi 20 volte, offrendo così una modalità di gioco differente.

Per ottenere Silene.
Completate il gioco a livello *Hard* senza *continue*. La navicella Silene trasporta due armi e può ottenere 9.999 munizioni ogni volta che prendete un'arma. Montateci due Flash e state a vedere cosa succede al punteggio!

Altro

L'arma Blade si può ulteriormente allungare con il tipico movimento delle *fireball* di ***Street Fighter***. Provate a fare la fatidica mezzaluna e a cambiare la posizione della spada da sopra a sotto: spazzolerete l'intero schermo!



NHL Face Off '98

Effetti Vari

Inserite i nomi degli sviluppatori di questo titolo nello schermo di creazione di un giocatore. Nota: non cambiate neanche un attributo!

RAJA ALTENHOFF
STEVE BRASKITOM BRASKI
CRAIG BROADBROOKS
DAVE BRICKHILL
JOSJ HASSIN
TAWN KRAMERJOHN REHLING
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
PETER DILLECRAIG OSTRANDER

Time Crisis

Cheat

Nello schermo iniziale, sparate una volta al centro della lettera "R" della parola "Crisis": sparate poi due volte nel centro del mirino. Otterrete così lo schermo dei *cheat*.

Nell'*Easy Mode*, al momento della scelta della modalità di gioco (*Time Attack* o *Story Game*) sparate fuori dallo schermo e comincerete con cinque vite anziché tre nello *Story Game*.

Command & Conquer Red Alert

Cheat

Cominciate il gioco, posizionatevi sulla barra laterale dove sono rappresentati i pulsanti PlayStation (✕, ■, ▲ e ●) e, utilizzando il cerchio (o qualsiasi pulsante abbiate scelto per "cancellare") eseguite le seguenti combinazioni per avere vari effetti:

Vittoria istantanea: ✕, ■, ■, ●, ▲, ●
Nucleare istantaneo: ●, ✕, ●, ▲, ■, ▲
Valuta istantanea: ■, ■, ●, ✕, ▲, ●

Crash Bandicoot 2

Le Gemme Colorate

Ecco come prendere tutte le gemme colorate nei vari mondi:

TURTLE WOODS (Blu)
Non rompete nessuna cassa.
SNOW GO (Rossa):
Cercate i *warp* segreti e utilizzate quello che vi porta a Snow Go.
THE EEL DEAL (Verde)
Oltrepassate il vicolo cieco nella stanza piena di casse alla nitro.
PLANT FOOD (Gialla)
Non rompete nessuna cassa e battete il cronometro.
BEE-HAULING (Purpurea)
Salite la scalinata di casse alla nitro e liberate la maschera Voodoo. Appena morite tenete premuto ↑ + ● e tenetelo premuto finché non potrete nuovamente muovervi. Ora Crash dovrebbe indossare la maschera Voodoo: a questo punto terminare il livello.

Rigiocare i Boss

Per rigiocare un Boss fermatevi sul centro della piattaforma e aspettate che Crash guardi in alto o in basso. A questo punto tenete premuti: L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ e premete ↑.

Warp Nascosti

Ci sono cinque passaggi sereti nascosti lungo il gioco. Ecco come trovarli.

1. BEAR DOWN: Il piccolo banco di ghiaccio galleggiante alla fine dello schermo.
2. AIR CRASH: Il secondo fiume. Non utilizzate la moto acquatica: saltate invece sulle casse per raggiungere la piattaforma.
3. UNBEARABLE: Quando il cucciolotto vi disarciona tornate indietro finché non lo reincontrate.
4. HANGIN' OUT: Quando, scendendo in un buco, vi trovate in acque prive di anguille, spostatevi in primo piano e scendete ancora nel buco (utilizzate L1 per far tirare su le gambe a Crash).
5. DIGGIN' IT: Vicino alla fine del livello incontrate una pianta sputacchiatrice posta su una pittaforma circolare. Spanciatela!

Vite Extra

Nella seconda stanza *warp* andate dall'orso rabbioso e saltateci sopra finché non avrete recuperato dieci vite. Potete farlo una sola volta.

Bloody Roar

Personaggi SD

Affinché i personaggi controllati dal primo giocatore (l'antagonista resta normale) abbiano dei testoni modello BioMassa, andate nello schermo di selezione dei personaggi, tenete premuto L2 e scegliete con il pulsante ●. Se invece preferite dei personaggi di taglia XXS, sempre nello schermo di selezione dei personaggi, tenete premuto R2 e scegliete il personaggio con ●.

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

06/56339373

FAX 06/56341133

47900 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

PSX JAP - USA

Ace Combat 2	L. 139000
Alundra USA	L. 119000
Armored Core Project Phantasma	L. 139000
Battle Master	L. 139000
Bloody Roar	L. 139000
Bomberman World	L. 129000
Bio Hazard Director's Cut	L. 139000
Breat of Fire III	L. 139000
Chacobo Dungeon	L. 169000
Cyber Boots	L. 139000
Crime Craker 2	L. 139000
Door to Phantomille Klono A	L. 129000
Dokiusey 2	L. 139000
Dragon Ball GT	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Einhänder	L. 139000
Elemental Gear Bolt Per Guncon	L. 139000
Final Fantasy Tactis USA	L. 129000
Front Mission Alternative	L. 139000
Gundam the Battle Master	L. 139000
Gun Bullet	L. 139000
Gran Turismo	L. 139000
Hyper Heat Mini 4WD	L. 119000
Hokuto no Ken	L. 129000
Marvel Super Heroes	L. 109000
Metal SWG	L. 139000
Nagano Winter Olimpics	L. 149000
Nightmare Creatures	L. 139000
One USA	L. 139000
Overblood 2	L. 109000
Parasite Eve	L. 139000
Puzzle Bubble 3DX	L. 139000
Ranma 1/2	L. 149000
Real Robot Final Attack	L. 159000
Resident Evil 2 (Bio Hazard 2)	L. 139000
Rockman Dash	L. 149000
Sailor Moon s	L. 149000
Samurai IV SNK	L. 149000
Side By Side Special	L. 139000
Side Winder 2	L. 129000
Street Fighter Collection	L. 135000
Tales of Destiny	L. 149000
Winning Eleven 3	L. 139000
Xenogears	L. 139000
Z Gundam	L. 149000

PSX ACCESSORI

Action Replay	L. 30000
Joypad Analog dual Shock	L. 129000
Joypad Analogico JAP	L. 99000
Joypad	L. 40000
Joipad Colorati	L. 45000
Volante + Pedaliera VR F1	L. 119000
Gun Namco	L. 119000
Gun Judge Dreed (konami psx mode)	L. 99000
Coppia Joipad Infrared	L. 139000
Fighting Controller	L. 55000
Link Cable	L. 30000
Memory	L. 40000
S-Video Cable	L. 25000
Formula Zero Volante PSX, SAT, N64	L. 139000
Gun SAT - PSX	L. 79000

CONSOLE

Nintendo 64 RGB+Joshy	**L. 499000**
Playstation Jap + Dual Shock	**L. 390000**
Sega Saturn Jap+Cool Pad	**L. 399000**
Game Gear Color + 1 Game	**L. 230000**
Game Boy + Game	**L. 139000**
Game Boy Pocket	**L. 119000**

JAP NINTENDO 64 USA

1080 Degree Snow Boardin	L. 149000
Aero Gauge	L. 149000
Aerofighters Assault	L. 169000
Boomberman	L. 149000
Camaleon Twist	L. 129000
Clayfighter	L. 149000
DD Kong JAP	L. 119000
DD Kong USA	L. 159000
DD Kong Racing USA	L. 159000
Dynamite Soccer	L. 139000
Dual Heroes	L. 149000
Duke Nukem 64	L. 159000
Fighter's Destiny	L. 159000
Go Go Truble Maker	L. 139000
Hexen	L. 129000
Hyper Olimpic Nagano	L. 149000
Hyriu No Ken Twin	L. 149000
Yoshi Story	L. 129000
J League Eleven Beati	L. 159000
Lamborghini 64 USA	L. 169000
Madden 64	L. 159000
Robotron	L. 159000
S. Francisco Rush USA	L. 169000
Star Fox + Jolt Pack	L. 179000
Top Gear Rally	L. 129000
Wild Choppers	L. 119000
World Wide Soccer 3	L. 159000

ACCESSORI N64

Extension Cable	L. 20000
Jolt Pack	L. 40000
Super WHS Cable	L. 50000
Scart	L. 50000
Av Cable	L. 35000
Adattatore Universale	L. 40000
Joipad Colorati	L. 60000
Memori Card Colorate	L. 40000

ACCESSORI SATURN

Fighting Commander SS	L. 55000
Joypad	L. 50000
Scart	L. 20000
Adattatore Universale	L. 40000
Joystic Sala Giochi (16 tasti 2 Players)	L. 189000
Volante + Pedaliera VRF1	L. 129000
Golden Fightert 4 in 1	L. 59000
ASCII Grip (RGP)	L. 59000
Link Cable	L. 25000

GLI SPECIALISTI DEL SATURN TUTTI I TITOLI D'IMPORTAZIONE

SATURN JAP

Azel Panzer Dragon RPG	L. 129000
Bakuretsu Hunter R	L. 129000
Bomberman Collection	L. 89000
Bomberman Fight	L. 119000
Chaos Seed	L. 109000
Dead or Alive	L. 119000
Dokiusey 2	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Grandia LTD Version	L. 159000
Last Bronx	L. 129000
Lunar	L. 149000
Marvel Sup. Her.	L. 129000
Metal Slug	L. 139000
Princes Crown	L. 119000
Real Bout Special	L. 139000
Rockman x 4	L. 139000
Sega Touring Car	L. 119000
Samurai Shodown IV	L. 139000
Skull Fang	L. 99000
Shining Force III	L. 119000
Silhouette Mirage	L. 129000
Slayers	L. 149000
Snow Boardin Trix 98	L. 119000
Sonic R	L. 119000
Steep Slope Sliders	L. 109000
Super Robot War F	L. 139000
Tactical Fighter	L. 139000
Thunder Force V	L. 139000
Tiger II Plus	L. 109000
Tokimeki Memorial	L. 129000
Vandal Hearts	L. 99000
Virus	L. 129000
Yu-no (sex)	L. 169000
Yuna 3 Ughting Angel	L. 139000
X-Men Vs. Street Fighter + RAM	L. 159000

MODELLINI EVANGELION BANDAI

CD MUSIC KEN IL GUERRIERO A L. 59.000

VIDEO CD DEI MANGA GIAPPONESI A L. 30.000

Gadget di:

Pocket Monster - Dragon Ball - Lamù - Lupin
Ranma 1/2 - Sailor Moon - Gundam
Goldrake - Mazinga - Hello Kitty
Evangelion - Rayearth - Final Fantasy VII
Tekken - City Hunter - Tokimeki Memorial
Slayers - Kakyusei

Modellini in resina, vinile e plastica.
CD Musicali dei tuoi eroi giapponesi.

L. 29.000 - VISITATECI

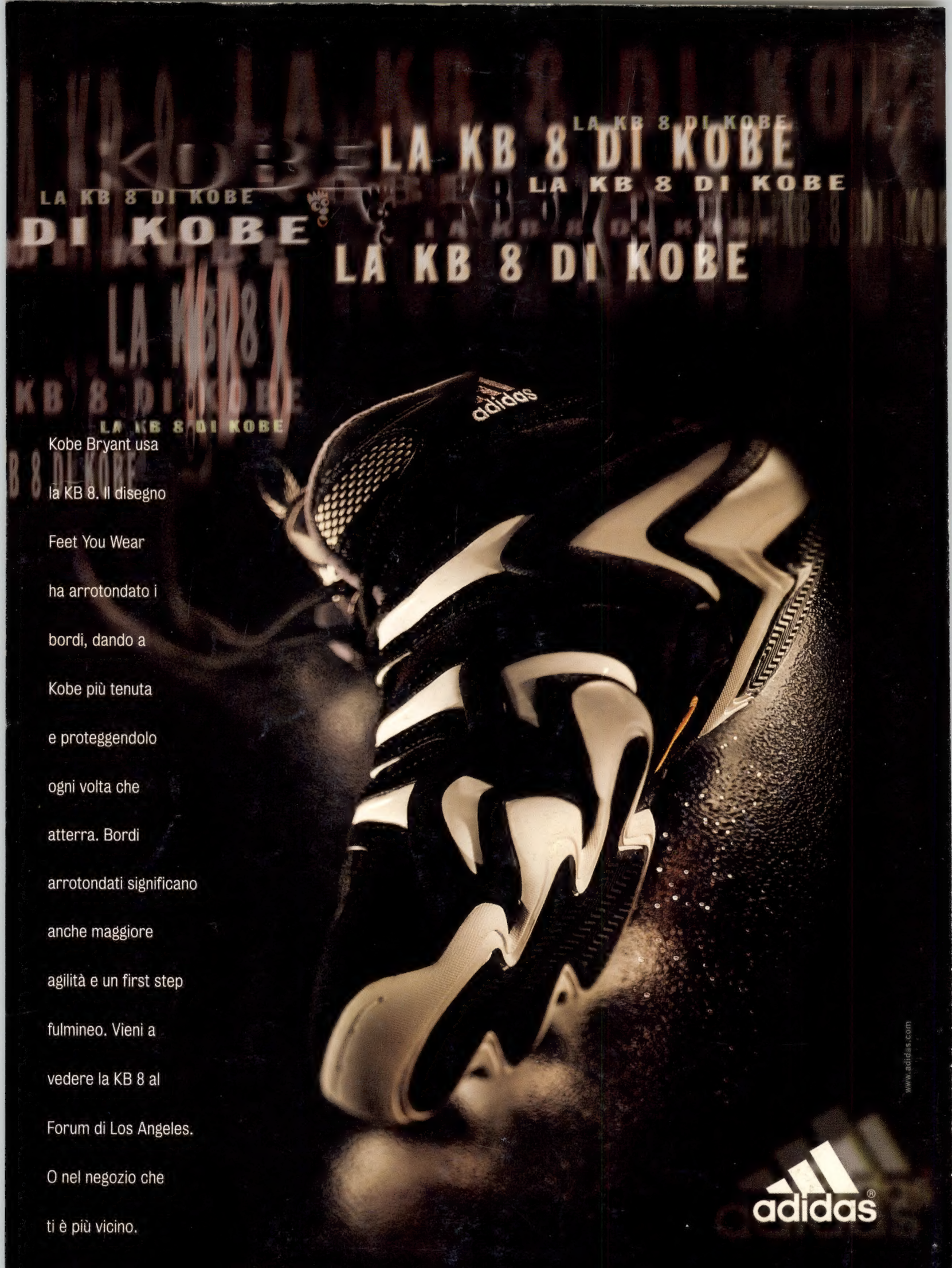
LA KB 8 DI KOBE

LA KB 8 DI KOBE

LA KB 8 DI KOBE

LA KB 8 DI KOBE

LA KB 8 DI KOBE



Kobe Bryant usa la KB 8. Il disegno Feet You Wear ha arrotondato i bordi, dando a Kobe più tenuta e proteggendolo ogni volta che atterra. Bordi arrotondati significano anche maggiore agilità e un first step fulmineo. Vieni a vedere la KB 8 al Forum di Los Angeles. O nel negozio che ti è più vicino.

www.adidas.com

adidas®